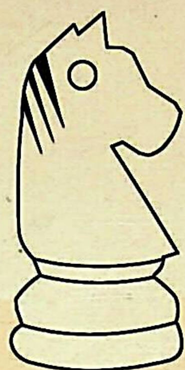


# शतरंज

## कैसे खेलें



आज शतरंज का खेल अन्तर्राष्ट्रीय खेल बन गया है, लोगों में इस खेल के प्रति दिलचस्पी पैदा हुई है। लेकिन जिस प्रकार अन्य अन्तर्राष्ट्रीय खेलों की शिक्षा देने के लिए कोच उपलब्ध हैं, शतरंज का खेल सीखने के लिए कोच के रूप में कोई व्यक्ति मिलना असंभव है। यह खेल परिवार, मित्रों और सम्बन्धियों के माध्यम से ही सीखा जाता है।

शतरंज के खेल के कोच की कमी को दूर करने के लिए ही इस पुस्तक की रचना की गई है। हमें पूरी-पूरी आशा है कि पाठकों को शतरंज के खेल के संबंध में केवल जानकारी ही प्राप्त नहीं होगी बल्कि उन्हें शतरंज की कुछ अनूठी चालों को सीखने-जानने का अवसर भी मिलेगा।

—लेखक



# डायमंड पाकेट बुक्स द्वारा प्रकाशित



## धार्मिक व पूजा पाठ की अनुपम पुस्तकें




| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| रामचरितामृत | 35.00 | पद्म पुराण | 25.00 | लक्ष्मी उपासना | 25.00 | महाभारत | 25.00 |
| आरती संग्रह | 15.00 | वराह पुराण | 25.00 | काली उपासना | 25.00 | सिखों के दस गुरु | 25.00 |
| गजानन | 20.00 | कूर्म पुराण | 25.00 | विष्णु उपासना | 25.00 | श्रीमद् भागवत गीता | 25.00 |
| गीता सार | 20.00 | ब्रह्म पुराण | 25.00 | रुद्राक्ष उपासना | 25.00 | शिरडी के साईं बाबा | 30.00 |
| वेदान्त दर्शन | 20.00 | मार्कण्डेय पुराण | 25.00 | शिव उपासना | 25.00 | कथा सरित सागर | 60.00 |
| मीमांसा दर्शन | 20.00 | मत्स्य पुराण | 25.00 | नवग्रह उपासना | 25.00 | योग वशिष्ठ | 40.00 |
| सांख्य दर्शन | 20.00 | गरुड़ पुराण | 25.00 | भैरव उपासना | 25.00 | अष्टावक्र गीता | 30.00 |
| न्याय दर्शन | 20.00 | ब्रह्माण्ड पुराण | 25.00 | गणेश उपासना | 25.00 | दशावतार | 20.00 |
| वैशेषिक दर्शन | 20.00 | अग्नि पुराण | 25.00 | दुर्गा उपासना | 25.00 | चाणक्य नीति | 30.00 |
| युग प्रवर्तक गौतम बुद्ध | 25.00 | स्कन्द पुराण | 25.00 | शनि उपासना | 25.00 | महामात्य चाणक्य | 30.00 |
| कार्तिक महात्म्य भा.टी. | 35.00 | नारद पुराण | 25.00 | ऋग्वेद | 30.00 | चाणक्य सूत्र | 30.00 |
| कार्तिक महात्म्य | 25.00 | हरिवंश पुराण | 25.00 | सामवेद | 30.00 | कौटिल्य अर्थशास्त्र | 25.00 |
| मनुस्मृति | 30.00 | श्री विष्णु पुराण | 25.00 | यजुर्वेद | 30.00 | आर्य पुष्पांजलि | 25.00 |
| विदुर नीति | 30.00 | श्रीमद् भागवत पुराण | 25.00 | अथर्ववेद | 30.00 | गुरु वशिष्ठ | 20.00 |
| भर्तृहरि शतक | 25.00 | श्री शिव पुराण | 25.00 | उपनिषद 108 | 60.00 | दुर्गा सप्तशती | 25.00 |
| अनेकता में एकता | 20.00 | श्री देवी भागवत पुराण | 25.00 | सुख सागर | 30.00 | नीलकंठ | 20.00 |
| रामलीला नाटक | 30.00 | ब्रह्मवैवर्त पुराण | 25.00 | भारत के प्रमुख तीर्थ | 20.00 | प्रजापति, ब्रह्म | 20.00 |
| गणेश पुराण | 25.00 | कल्कि पुराण | 25.00 | जैकारा शेरांवाली का | 20.00 | भगवान परशुराम | 20.00 |
| वायु पुराण | 25.00 | हनुमान उपासना | 25.00 | व्रत पर्व और त्योहार | 25.00 | सत्य साईं बाबा | 30.00 |
| भविष्य पुराण | 25.00 | गायत्री उपासना | 25.00 | रामायण | 25.00 | | |
| लिंग पुराण | 25.00 | सरस्वती उपासना | 25.00 | वाल्मीकि रामायण | 25.00 | | |

व्यय प्रति पुस्तक 5/- कोई सी तीन पुस्तकें मंगवाने पर डाकव्यय फ्री।
के साथ 10/- एडवांस डाक टिकट भेजें, पुस्तकें V.P.P. से मंगवायें।
पाकेट बुक्स, X-30, ओखला इन्ड्रस्टियल एरिया, फेज-2, नई दिल्ली-110020

# शतरंज कैसे खेलें

प्रकाश नगायच

डायमंड पॉकेट बुक्स (प्रा.) लि.
X-30, ओखला इन्डस्ट्रियल एरिया फेज़-2,
नयी दिल्ली-110020

प्रकाशक :

**डायमंड पॉकेट बुक्स ( प्रा. ) लि.**

X-30, ओखला इन्डस्ट्रियल एरिया, फेज़-2,

नयी दिल्ली-110020

फोन : 011-6841033, 6822803, 6822804

फैक्स : 011-6925020

वितरक :

**पंजाबी पुस्तक भंडार**

257, दरीबा कलां, दिल्ली-110006

फोन : 3266232, 3266317,

मूल्य : [redacted]/- रुपये

संस्करण : 1998

द्रक : आदर्श प्रिंटर्स, दिल्ली-110032

र टाइपसैट : प्रिंटलाइन कम्प्यूटर्स, फोन : 3263922

---

**SHATRANJ KAISE KHELEN**

**PRAKASH NAGAYACH** **Rs. 30/-**

# अनुक्रमणिका



# शतरंज का इतिहास

शतरंज या चतुरंग के खेल के लिए केवल दो चीजों की आवश्यकता होती है। पहली चीज है बिसात। प्राचीन काल में बिसात लकड़ी या पत्थर की नौ इंच से लेकर एक फुट तक ऊँची एक चौकी बनाई जाती थी। इस चौकी का ऊपरी सिरा सुर्ख पत्थर का सपाट और समतल बना होता था जिस पर लगभग एक इंच के 64 वर्गाकार खाने बनाए जाते थे । इन खानों में क्रम से सफेद और काले पत्थरों के वर्गाकार टुकड़े जड़ दिए जाते थे। क्योंकि इस खेल में केवल दो खिलाड़ी ही भाग लेते हैं इसलिए वे चौकी पर बनी बिसात के दोनों ओर आमने-सामने बैठते थे।

दूसरी आवश्यक चीज होती है मोहरे। प्राचीन काल में ये मोहरे सफेद और काले पत्थरों को तराश कर बनाए जाते थे या फिर लकड़ी के बनाए जाते थे। बिसात के दोनों ओर बैठे खिलाड़ी एक-एक रंग के मोहरे चुन लेते थे।

शतरंज के खेल के लिए केवल 32 मोहरे जरूरी होते हैं। इनमें से 16 काले रंग के और 16 सफेद रंग के। दोनों खिलाड़ी अपनी इच्छानुसार सफेद या काले या फिर अपनी पसन्द के हरे, लाल या पीले रंगों के मोहरे चुन सकते हैं।

प्राचीन काल में धन सम्पन्न व्यक्तियों और सामन्त वर्ग के लोगों ने अपने भवनों के किसी कक्ष में फर्श पर खूबसूरत बिसात बनवा रखी थी। इन बिसातों के 64 वर्गाकार खाने संगमरमर और काले पत्थरों के टुकड़ों को मिलाकर बनाये जाते थे। मोहरे संगमरमर और काले पत्थरों के या फिर हाथी दांत के बने होते थे। अनेक प्राचीन इमारतों में ये बिसातें आज भी बनी हुई हैं।

कालान्तर में शतरंज के खिलाड़ियों ने शतरंज को भी चौपड़ का रूप दे दिया था जिस तरह चौपड़ के खेल में दांव लगाए जाते थे उसी तरह शतरंज के खिलाड़ी भी धन सम्पत्ति और जायदाद दांव पर लगाने लगे थे। लेकिन यह सिलसिला चला नहीं क्योंकि चौपड़ और शतरंज के खिलाड़ियों में बहुत बड़ा अन्तर था। चौपड़ के खेल में हाथों के द्वारा इन गोटों को अपनी आवश्यकतानुसार फेंका जा सकता था। इसमें खिलाड़ी को खेलते-खेलते यह

अभ्यास हो जाता था कि वह अपनी इच्छानुसार पासों को किस तरह फेंक कर विजय प्राप्त कर सकता है। 'महाभारत' में शकुनी इसी प्रकार का सिद्धहस्त और मंजा हुआ चौपड़ का खिलाड़ी था। उसे इस खेल में इतनी निपुणता प्राप्त थी कि पासे उसके इशारे पर नाचा करते थे।

लेकिन शतरंज में न तो हाथों के करतब के लिए स्थान है और न बेईमानी के लिए ही कोई स्थान होता है। युद्ध का नियम है कि युद्धरत सैनिक जब अपना कदम आगे बढ़ा लेता है तो किसी भी दशा में कदम पीछे नहीं हटाता। इसी प्रकार शतरंज के खेल में भी मोहरे को चल देने के बाद चाल वापस नहीं ली जा सकती। इसीलिए खिलाड़ी बहुत ही सोच-समझकर चाल चलते हैं। उन्हें चाल चलने से पहले यह देख लेना आवश्यक है कि उनके उस मोहरे के साथ कोई रक्षक है या नहीं। या वह मोहरा रक्षकों के अभाव में मारा तो नहीं जा सकेगा। और ऐसी दशा में तो नहीं मारा जायेगा कि उसके मरते ही और मोहरे भी मरते चले जायें और मारने वाला विपक्षी का मोहरा आगे बढ़ कर राजा या बादशाह की सुरक्षा के लिए खतरा बन जाए। चाल चलने से पहले इन तमाम बातों को सोच लेना आवश्यक होता है। इस चाल से विपक्षी या प्रतिद्वन्द्वी को कितनी क्षति पहुंचेगी और उसका स्वयं को कितना लाभ पहुंचेगा, शतरंज के खिलाड़ी को बड़ी गम्भीरता से यह सब सोच लेना पड़ता है और जब वह अपनी चाल के लाभ-हानि और प्रभाव के सम्बन्ध में अच्छी तरह सोच-विचार कर लेता है तभी किसी मोहरे को आगे बढ़ाता है।

यह निश्चय कर पाना आजतक कठिन रहा है कि भारत में शतरंज के खेल का आरम्भ कब से हुआ? यह तो निर्विवाद सत्य है कि शतरंज के खेल का जन्म-स्थान भारत ही है। अनादिकाल से ही भारत व्यापारियों और पर्यटकों और धर्म के जिज्ञासुओं का केन्द्र रहा है। अनेक शताब्दियों पूर्व से भारतीय व्यापारी स्थल मार्ग से और जल मार्ग से दूर-दूर के देशों के साथ व्यापार करते चले आए थे और अनेक विदेशी व्यापारी भी भारत में आते रहते थे। व्यापारियों के इस आवागमन ने शतरंज के खेल को विदेशों में पहुंचाया।

भारतीय भाषाओं, भारतीय कलाओं, धर्म और संस्कृति के प्रचार-प्रसार में भारतीय व्यापारियों का विशिष्ट हाथ रहा है। संस्कृत भाषा के कई ग्रन्थों में चतुरंग के खेल का उल्लेख किया गया है। राजा और उनके सामन्त तथा सभासद ही नहीं उनकी महारानियां और राजपरिवार के अन्य सदस्य भी चतुरंग

खेला करते थे। प्राचीन काल में मन-बहलाव का यह एक श्रेष्ठ साधन माना जाता था। संस्कृत भाषा के दो महान ग्रन्थों 'श्रीहर्षचरितम्' और 'स्वप्नवासवदत्ता' में चतुरंग का वर्णन मिलता है। संस्कृंत के महान नाटककार भाष की रचनाओं में भी चतुरंग का उल्लेख किया गया है।

प्राचीन काल में युद्ध मानव जीवन का एक आवश्यक और अपरिहार्य अंग था। बच्चों को होश संभालते ही विद्याध्ययन के लिए जिन आश्रमों में भेजा जाता था वहां उन्हें समस्त भारतीय विद्याओं के साथ-साथ राजनीति और अस्त्र-शस्त्र संचालन की सामरिक शिक्षा भी दी जाती थी। ताकि जब वे शिक्षा समाप्त करके गुरु के आश्रम से अपने घर पहुंचें तो जीवन के प्रत्येक क्षेत्र का उन्हें पूरा-पूरा ज्ञान हो। उस काल में किस समय अस्त्र-शस्त्रों का परस्पर प्रयोग करना पड़े या फिर कब एक प्रदेश का राजा दूसरे प्रदेश पर आक्रमण कर बैठे और अपने प्रदेश की एकता, अखंडता, अपने प्रदेश की जनता के जीवन और धन की सुरक्षा और मुख्य रूप से अपनी स्वाधीनता की रक्षा के लिए कब अस्त्र-शस्त्र उठाने पड़ जाएं, इसके लिए कोई समय या काल निश्चित नहीं था।

अपने स्वाभिमान की रक्षा के लिए अस्त्र-शस्त्र उठा लेना सामान्य बात थी। इसके अतिरिक्त धर्म और संस्कृति ने कुछ ऐसी मानवीय मान्यताएं स्थापित कर दी थीं जिनकी रक्षा के लिए अस्त्र-शस्त्र उठाना अनिवार्य हो जाता था। निर्बलों, बच्चों, वृद्धों और महिलाओं तथा गाय जैसे धार्मिक, सांस्कृतिक और आर्थिक दृष्टि से पूज्य और श्रेष्ठ माने जाने वाले पशुओं की रक्षा मानवीय ध र्म था। युद्ध करते हुए योद्धाओं को एक अतिशय सुख की अनुभूति होती थी। युद्ध हर समय होता रहे, यह तो आवश्यक नहीं था इसलिए उस अतिशय सुख की अनुभूति प्राप्त करने के लिए ही उन्होंने युद्ध-कला का उपयोग करते हुए चतुरंग के खेल का आविष्कार किया और फिर धीरे-धीरे मनोरंजन का यह साधन इतना लोकप्रिय हुआ कि भारत की सीमाएं पार करके दूर-दूर के देशों तक फैलता चला गया।

प्राचीन काल की चतुरंग में आठ पैदल, दो हाथी, दो घोड़े, दो रथ त राजा तथा मन्त्री होते थे। कालान्तर में रथों का स्थान ऊंटों ने तब ले लि जब चतुरंग का खेल भारतीय सीमाओं को लांघकर ईरान और ईराक तथा अन्य अरब देशों तक पहुंचा। क्योंकि उन देशों में रथों के लिए मार्ग सुगम नहीं थ

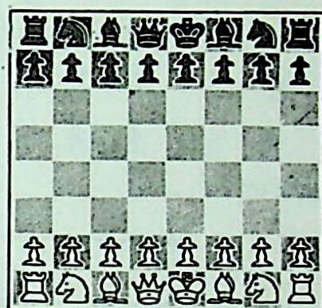
और ऊंटों का प्रयोग होता था इसलिए जब भारत में मुस्लिम शासन की स्थापना हो गई तो भारतीय खिलाड़ियों ने भी ऊंट को अपना लिया। और अब राजा तथा मन्त्री के अतिरिक्त दोनों ओर आठ पैदल, दो हाथी, दो ऊंट और दो घोड़े होते हैं।

शतरंज के खेल की समानता युद्ध से की जाती है। जिस तरह युद्ध में आक्रमण के लिए विभिन्न प्रकार के व्यूहों की रचना की जाती थी उसी प्रकार शतरंज के खेल में भी कई प्रकार के व्यूहों की रचना की जाती है। जिस प्रकार युद्ध आरम्भ होने पर दोनों ओर की सेनाओं में पैदल सैनिक सेना के अग्रभाग में होते थे शतरंज की बिसात पर भी पैदल अग्रभाग में होते हैं और जब वे अपने कदम बढ़ाते हैं तभी हाथी, घोड़े, ऊंट आदि को आगे बढ़ने के लिए स्थान मिल पाता है। अगली पंक्ति के आठ खानों में से प्रत्येक खाने में एक-एक पैदल होता है। पिछली लाइन या कतार के दोनों सिरों पर हाथी, उनके बराबर वाले दोनों खानों में एक एक ऊंट और उससे अगले दोनों खानों में एक-एक घोड़ा होता है। इन सभी मोहरों के बीच पिछली पहली कतार में राजा और मन्त्री होते हैं जिन्हें आमतौर पर बादशाह और वजीर के नाम से पुकारा जाता है। अन्तर्राष्ट्रीय शतरंज में वजीर को रानी कहा जाता है।

चतुरंग प्राचीन काल में राजा, महाराजा और सामन्तों आदि अभिजात्य वर्ग के लोगों का खेल था लेकिन फिर वह धीरे-धीरे जन सामान्य तक पहुंच गया।

# शतरंज से सम्बन्धित आवश्यक जानकारी

निर्विवाद सत्य है कि शतरंज हमारे देश भारत वर्ष का शताब्दियों पुराना एक ऐसा खेल है जिसे किसी समतल स्थान या समतल चौकी पर आमने-सामने बैठकर बहुत ही इत्मीनान और खामोशी से दो खिलाड़ी खेलते हैं। उन दोनों के बीच लकड़ी या धातु के किसी सपाट-समतल चादर का बना एक इतना बड़ा वर्गाकार एक बोर्ड होता है जिसके ऊपर 64 वर्गाकार खाने बने होते हैं। आमतौर पर ये खाने एक वर्ग इंच के होते हैं।



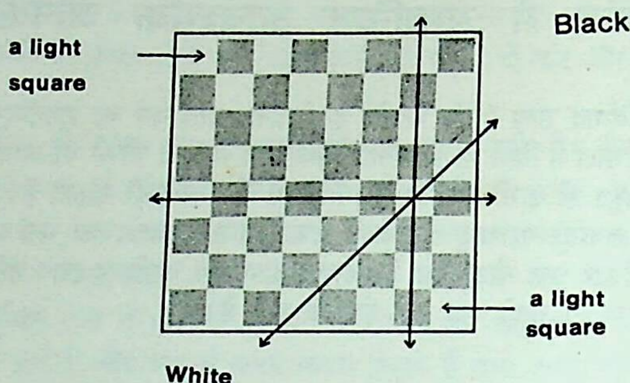
**शतरंज की बिसात**

वह युग साम्राज्यवादी और सामन्तवादी युग था। प्रत्येक राज्य अपनी सुरक्षा के लिए सेना रखता था। सेना के मुख्य रूप से चार अंग होते थे—पैदल सैनिक, अश्वारोही, राजपति और रथपति। अर्थात सेना में पैदल सैनिकों के अतिरिक्त अश्व, रथ और गज यानी हाथी का सर्वाधिक महत्त्व होता था। इन्हीं चारों अंगों को लेकर इस खेल का निमार्ण किया गया और नाम रखा गया—चतुरंग अर्थात युद्ध में काम आने वाली सेना के चारों अंग।

प्राचीन संस्कृत ग्रन्थों में चतुरंग का वर्णन मिलता है।

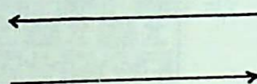
शतरंज के खिलाड़ी को हर चाल के प्रभाव के सम्बन्ध में सोचने के अतिरिक्त यह भी अनुमान लगा लेना पड़ता है कि उनकी इस चाल से वह अपने मोहरे की किस प्रकार सुरक्षा करेगा और इसकी सुरक्षा के लिए उसे किस मोहरे को चलना पड़ेगा।

चित्र

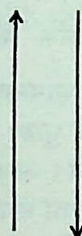



शतरंज की बिसात के 64 वर्गाकार खानों की पंक्तियां तीन प्रकार की होती हैं।-

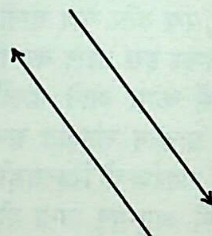
1. सीधी रेखा



2. आड़ी रेखा



3. तिरछी रेखा



मोहरों के चित्र

| | | |
|---|---|---|
| ♚ | एक बादशाह | ♔ |
| ♛ | एक रानी या वजीर | ♕ |
| ♜ ♜ | दो हाथी | ♖ ♖ |
| ♝ ♝ | दो ऊंट | ♗ ♗ |
| ♞ ♞ | दो घोड़े | ♘ ♘ |
| | आठ पैदल | |
| ♟ ♟ ♟ ♟ | | ♙ ♙ ♙ ♙ |
| ♟ ♟ ♟ ♟ | | ♙ ♙ ♙ ♙ |

1. **क्षैतिज पंक्तियां**—इस पंक्ति में मोहरे आगे की ओर चलते हैं।

2. **ऊर्ध्वाधर पंक्तियां**—इस पंक्ति में मोहरे दार्यी-बार्यी ओर चलते हैं।

3. **तिरछी पंक्तियां**—इस पंक्ति में मोहरे तिरछे चलते हैं। तिरछे चलने वाले मोहरो में ऊंट और वजीर होते हैं। पैदल उस समय तिरछा चलता है जब उसकी मार में कोई मोहरा आ जाता है।

बिसात की क्षैतिज पंक्तियों का किनारा दार्यी ओर होता है। इसे क्रम व्यवस्था कहते हैं।

वर्गों की ऊर्ध्वाधर पंक्तियों में एक खिलाड़ी के पास का किनारा बिसात पर दूसरे खिलाड़ी के पास के किनारे के निकट होता है जिसे कतार कहते हैं।

वर्गों की तिरछी पंक्तियों से समान रंग के कोने के वर्ग एक दूसरे से मिल जाते हैं। इसे विकर्ण कहते हैं।

खेल जिस समय आरम्भ होता है दोनों खिलाड़ियों के पास अलग-अलग रंग के मोहरे होते हैं.जिससे बिसात पर अपने मोहरों को पहचानने में कोई कठिनाई

नहीं होती। एक खिलाड़ी के पास अगर काले रंग या हरे रंग के मोहरे होते हैं तो दूसरे खिलाड़ी के पास सफेद या पीले के मोहरे होते हैं।

प्रत्येक खिलाड़ी के पास सोलह मोहरे होते हैं।

एक राजा या बादशाह
एक रानी या वजीर
दो हाथी
दो ऊंट
दो घोड़े
और आठ प्यादे या पैदल

इस प्रकार दोनों खिलाड़ी जो वास्तव में एक-दूसरे के प्रतिद्वन्द्वी होते हैं सोलह-सोलह मोहरों के साथ खेल आरम्भ करते हैं। खेल में आसानी हो इसलिए प्यादों या पैदलों को छोड़कर अन्य मोहरों को भी पैदल या प्यादा मान लिया जाता है।

खेल आरम्भ करने से पहले दोनों खिलाड़ी अपने-अपने मोहरों को बिसात पर अपने सामने की दो कतारों या पंक्तियों में अपने सोलह मोहरों के द्वारा अत्यन्त व्यवस्थित ढंग से वर्गाकार खानों में रखते हैं। इन मोहरों को बिसात की दोनों अगली पंक्तियों या कतारों में रखने का एक नियमबद्ध क्रम होता है।

भारतीय परम्परा के अनुसार दोनों खिलाड़ी विसात पर अपने मोहरे इस तरह रखते हैं कि अगली कतार के पैदल सामने वाले खिलाड़ी के पैदलों के सामने हों। पिछली कतार के दोनों कोनों में रखे हाथी हाथियों के सामने हों। हाथियों के पास रखे ऊंट ऊंटों के सामने और घोड़े घोड़ों के सामने हों। लेकिन राजा या बादशाह, रानी या वजीर के मोहरे एक दूसरे से भिन्न दिशा में होते हैं। राजा या बादशाह को दोनों खिलाड़ी बिसात पर अपनी दायीं ओर और रानी या वजीर को बायीं ओर रखते हैं।

भारतीय पुरातन पद्धति और आधुनिक पाश्चात्य शतरंज के खेल में एक बहुत बड़ा अन्तर है। भारतीय परम्परा के अनुसार जिसे राजा या बादशाह माना जाता है पाश्चात्य और आधुनिक परम्परा में उसे क्वीन या रानी कहते हैं। और भारतीय परम्परानुसार जिसे वजीर कहा जाता है उसे किंग या बादशाह कहते हैं। शतरंज की बिसात पर पिछली और अगली कतार में रखे बांयीं ओर के

मोहरों को क्वीन साइड और दायीं ओर के मोहरों को किंग साइड कहते हैं। क्योंकि आज के अधिकतर शतरंज खिलाड़ी इसी परम्परा के अनुसार खेलते हैं लेकिन भारतीय पाठकों की सुगमता के लिए आगे चलकर हम बादशाह को बादशाह और वजीर को रानी के बजाय वजीर के नाम से ही उल्लेख करेंगे।

इस प्रकार आमने सामने बैठे दोनों खिलाड़ियों के दायीं ओर के मोहरे क्वीन या रानी के मोहरे और बांयीं ओर के मोहरे किंग या राजा के मोहरे कहलाते हैं।

आधुनिक शतरंज के खेल में रानी के सामने रानी और राजा के सामने राजा को रखा जाता है। जबकि परम्परागत भारतीय शतरंज के नियम के अनुरूप रानी जिसे वजीर कहा जाता है, दोनों खिलाड़ियों के दायीं ओर रखा जाता है। और इस तरह एक खिलाड़ी का बादशाह दूसरे खिलाड़ी के बादशाह के सामने नहीं होता इसी तरह बादशाह के बायीं ओर रखा वजीर दूसरे खिलाड़ी के वजीर के सामने नहीं होता।

इस सम्बन्ध में एक सामान्य नियम यह है कि एक खिलाड़ी अपने सफेद वजीर को काले रंग के खाने में और दूसरा खिलाड़ी काले रंग की के वजीर सफेद रंग के खाने में रखता है। इस प्रकार दोनों मोहरे एक-दूसरे के सामने या फिर पंक्ति में अर्थात् पहली सीधी पंक्ति में होते हैं।

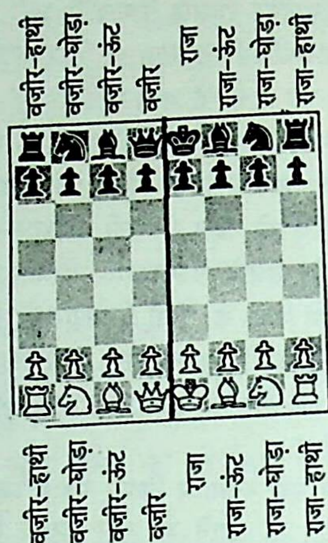
अगली कतार में पैदल या प्यादे होते हैं। ये 16 मोहरे बिसात की पहली और दूसरी कतार में ही रखे जाते हैं। आरम्भ में वे एक जैसे दिखाई देते हैं। राजा के बायीं ओर रखा ऊंट अर्थात् राजा का ऊंट कहलाता है। और बायीं ओर ही ऊंट के पास रखा घोड़ा राजा घोड़ा अर्थात राजा का या वजीर का घोड़ा कहलाता है। वजीर के प्रथम घोड़े के साथ रखा हाथी वजीर हाथी कहलाता है।

ठीक इसी प्रकार वजीर या बादशाह के दायीं ओर रखे ऊंट, घोड़ा और हाथी वजीर या बादशाह के ऊंट, घोड़े और हाथी कहलाते हैं।

अगली कतार में रखे आठ पैदलों या प्यादों में दायीं ओर के चार प्यादे या पैदल रानी या वजीर के पैदल और बायीं ओर वाले शेष चार पैदल राजा या बादशाह के पैदल कहलाते हैं।

इसी प्रकार राजा के सामने का पैदल–राजा का–पैदल राजा के बायीं ओर के मोहरे राजा का–ऊंट, राजा का–घोड़ा और राजा का–हाथी कहलाते हैं।

चित्र 4

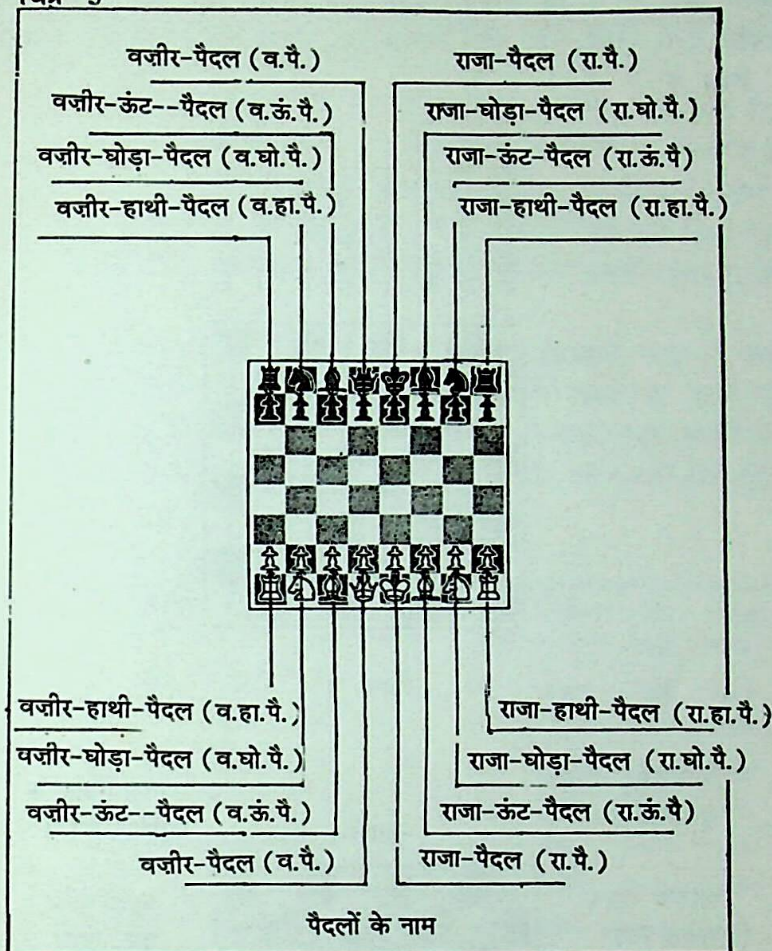



दूसरी कतार में रखे जाने वाले आठ पैदलों का विवरण इस प्रकार है।

1. राजा-प्यादा —रा-प्यादा
2. राजा-ऊंट-प्यादा
3. राजा-घोड़ा-प्यादा
4. राजा-हाथी-प्यादा
5. वजीर-प्यादा
6. वजीर-ऊंट-प्यादा
7. वजीर-घोड़ा-प्यादा
8. वजीर-हाथी-प्यादा

शतरंज के खेल में दोनों ओर के मोहरे समान रूप से आगे की ओर यानी एक-दूसरे की दिशा में बढ़ते हैं।

चित्र 5




पैदलों के नाम

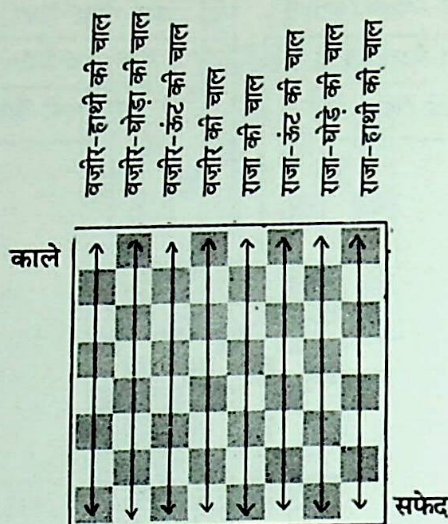
अगली कतार के मोहरों को आगे बढ़ाने के बाद पिछली कतार के मोहरों को बहुत ही सोच-विचार कर और योजना बनाकर आगे बढ़ाया जाता है।

राजा की कतार—राजा कतार कहलाती है। इसी कतार के आधार पर राजा के ऊंट की कतार रा—ऊंट कतार कहलाती है। अन्य मोहरों को भी इसी प्रकार पुकारा जाता है।

पिछली कतारों की क्रम-व्यवस्था दोनों खिलाड़ियों की सूझ-बूझ और खेल की स्थिति के अनुसार चलती है। अगर आप सफेद मोहरों

के साथ खेल रहे हैं तो आपके मोहरे काले मोहरों की ओर चलेंगे। आप उन्हें पहले, दूसरे, तीसरे, चौथे, चौथे, पांचवें, छठे, सातवें और आठवें क्रम में रखेंगे।

चित्र 6



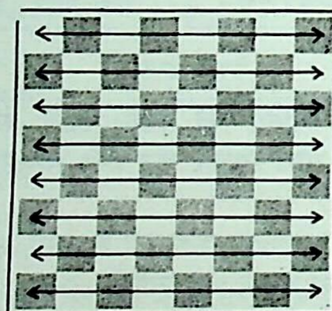

चित्र 7

सफेद मोहरों के दृष्टिकोण से

काले मोहरों के दृष्टिकोण से

काले

| सफेद मोहरों के दृष्टिकोण से | काले मोहरों के दृष्टिकोण से |
|---|---|
| आठवीं लाइन | पहली पंक्ति |
| सातवीं लाइन | दूसरी पंक्ति |
| छठी लाइन | तीसरी पंक्ति |
| पांचवीं लाइन | चौथी पंक्ति |
| चौथी लाइन | पांचवीं पंक्ति |
| तीसरी लाइन | छठी पंक्ति |
| दूसरी लाइन | सातवीं पंक्ति |
| पहली लाइन | आठवीं पंक्ति |



सफेद

और अगर आप सफेद मोहरों के विरोध में काले मोहरों को लेकर खेल रहे हैं तो सफेद मोहरों का पहला क्रम आपका आठवां, उनका दूसरा आपका सातवां हो जायेगा। आगे के खेल में भी क्रम इसी प्रकार रहेगा।

चित्र 8 में दोनों ओर के सफेद और काले खानों के नाम दिए गये हैं। काले खानों की ओर से वे नीचे से ऊपर दिखाई देते हैं। पहले राजा के लिए रा–1 दिया गया है। राजा के हाथी पांचवें स्थान के लिए रा–हाथी–5 दिया गया है। आगे भी इसी प्रकार है। उन सबका संक्षिप्त नाम दिया गया है। एक खाने का नाम कतार के सम्मिलित नाम के साथ उसकी क्रम संख्या से दिया गया है।

मोहरों को काले और सफेद रंग से पहचाना जाता है लेकिन खाने अधिक गहरे सफेद और काले होते हैं। इस प्रकार हर खाने के दो नाम होते हैं। पहला सफेद मोहरों के दृष्टिकोण से और दूसरा काले मोहरों के दृष्टिकोण से। दृष्टिकोण का अर्थ है चाल। और जब कोई चाल नहीं होती तो उसे सफेद समझा जाता है।

चित्र 8

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | QR1<br>QR8 | QN1<br>QN8 | QB1<br>QB8 | Q1<br>Q8 | K1<br>K8 | KB1<br>KB8 | KN1<br>KN8 | KR1<br>KR8 | काले |
| 7 | QR2<br>QR7 | QN2<br>QN7 | QB2<br>QB7 | Q2<br>Q7 | K2<br>K7 | KB2<br>KB7 | KN2<br>KN7 | KR2<br>KR7 | 1 |
| 6 | QR3<br>QR6 | QN3<br>QN6 | QB3<br>QB6 | Q3<br>Q6 | K3<br>K6 | KB3<br>KB6 | KN3<br>KN6 | KR3<br>KR6 | 2 |
| 5 | QR4<br>QR5 | QN4<br>QN5 | QB4<br>QB5 | Q4<br>Q5 | K4<br>K5 | KB4<br>KB5 | KN4<br>KN5 | KR4<br>KR5 | 3 |
| 4 | QR5<br>QR4 | QN5<br>QN4 | QB5<br>QB4 | Q5<br>Q4 | K5<br>K4 | KB5<br>KB4 | KN5<br>KN4 | KR5<br>KR4 | 4 |
| 3 | QN6<br>QR3 | QN6<br>QN3 | QB6<br>QB3 | Q6<br>Q3 | K6<br>K3 | KB6<br>KB3 | KN6<br>KN3 | KR3 | 5 |
| 2 | QN7<br>QR2 | QN7<br>QN2 | QB7<br>QB2 | Q7<br>Q2 | K7<br>K2 | KB7<br>KB2 | KN7<br>KN2 | KR7<br>KR2 | 6 |
| 1 | QN8<br>QR1 | QN8<br>QN1 | QB8<br>QB1 | Q8<br>Q1 | K8<br>K1 | KB8<br>KB1 | KN8<br>KN1 | KR8<br>KR1 | 7 |
| सफेद | | | | | | | | | 8 |

(संकेत समझने के लिए पृष्ठ 39 देखें)

# मोहरों की चाल

दोनों विरोधी खिलाड़ी अपने अपने मोहरे एक समय में बारी-बारी चल सकते हैं। सफेद मोहरों से खेलने वाला खिलाड़ी सफेद मोहरे के साथ प्रारम्भिक चाल चल सकता है। फिर जैसे ही सफेद मोहरे को आगे बढ़ा दिया जाता है तो उनके बाद काला मोहरा सफेद मोहरे की ओर बढ़ा दिया जाता है।

एक मोहरे के द्वारा एक खाने से दूसरे खाने में एक ही चाल चली जा सकती है। जिसका उत्तर दूसरा खिलाड़ी अपने मोहरे को किसी भी उपयुक्त खाने में रखकर देता है। कोई भी मोहरा किसी भरे हुए खाने को या दूसरे खाने में रखे मोहरे को पार नहीं कर सकता। यानी उसे फलांगकर अगले खाली खाने में नहीं जा सकता।

जब कोई एक मोहरा विरोधी खिलाड़ी के मोहरों के बीच किसी खाने में चला जाता है तो पिछले मोहरे—जिस भी मोहरे की मार में वह आ जाता है, उसे मार कर बिसात के ऊपर से हटा देते हैं। और इस प्रकार विपक्षी मोहरों से घिरा हुआ मोहरा मारा जाता है।

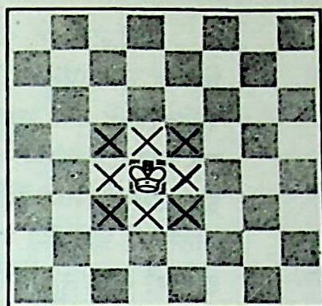
## राजा



राजा की हैसियत एक सम्राट जैसी होती है। शतरंज के मोहरों में वह सबसे लम्बा और सुन्दर दिखाई देता है। लेकिन राजा मोहरा अपने आसपास के खानों में चलकर विरोधी खिलाड़ी के मोहरे पर आक्रमण नहीं करता और इस प्रकार वह एक समय में एक चाल एक ही खाने में चल पाता है।

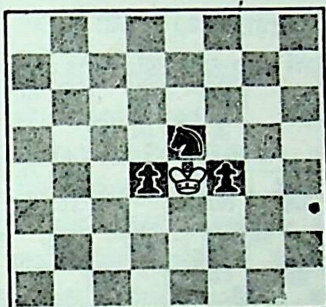
राजा अर्थात् बादशाह की चाल अपने चारों ओर के खानों में किसी एक ही खाने में एक ही बार चली जा सकती है। इस प्रकार बादशाह की आठ निश्चित चालें होती हैं। विरोधी खिलाड़ी के मोहरों से घिर जाने पर बादशाह अपनी साधारण चालों द्वारा उन मोहरों को उनके स्थान से हटा यानी पीट सकता है।

चित्र 9



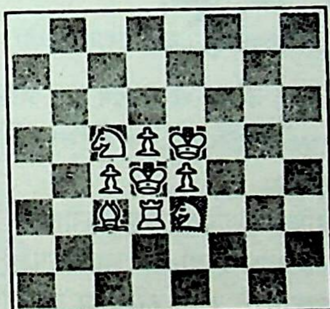
बादशाह की सम्भावित चालें

चित्र 10



[इस चित्र में सफेद बादशाह को काले मोहरों ने उसके आसपास के खानों में पहुंच कर घेर लिया है। बादशाह अपनी ही कतार में चौथे खाने में है, वह काले मोहरों से इस तरह घिर चुका है कि वह किसी भी काले मोहरे को पीटकर इस घेरे को तोड़कर बाहर नहीं निकल सकता। क्योंकि उसे जिन काले मोहरो ने घेर रखा है वे अन्य काले मोहरों के संरक्षण में हैं।]

चित्र 11



[इस चित्र में बादशाह अपने ही मोहरों से घिरा होने के कारण कोई चाल नहीं चल सकता]

## वजीर

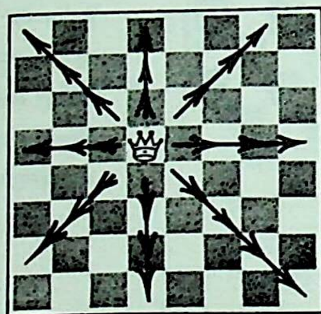


बादशाह के बाद वजीर शतरंज की बिसात पर तमाम मोहरों की अपेक्षा अधिक शक्तिशाली और महत्त्वपूर्ण मोहरा होता है। यह बादशाह का केवल सलाहकार ही नहीं होता उसकी सबसे अधिक सुरक्षा करने वाला मोहरा भी होता है। वह केवल बादशाह की ही नहीं अन्य सभी मोहरों की सुरक्षा करता है।

भारत से जब चतुरंग का खेल ईरान में पहुंचा तो राजा ने बादशाह और मन्त्री ने वजीर का रूप ले लिया।

वजीर की चाल ऊंट और हाथी की चाल का मिला-जुला रूप है। यह हाथी की तरह अपनी कतार में दायें-बायें और सामने के खानों तक मार कर सकता है। ऊंट की तरह तिरछा भी किसी भी दिशा में जा सकता है। इन विभिन्न वर्गों में किसी भी मोहरे के द्वारा उसका मार्ग अवरुद्ध नहीं किया जा सकता।

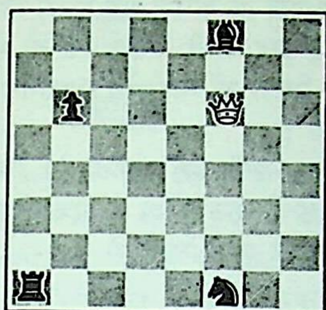
चित्र 12



इस चित्र में वजीर की हर चाल कुछ खानों में तीर के निशान द्वारा अंकित की गई है। यहां उसकी बहुत-सी चालों में से 27 निश्चित चालें दिखाई गयी हैं जिनका मार्ग शत्रुपक्ष या मित्रपक्ष का कोई भी मोहरा रोक नहीं सकता।

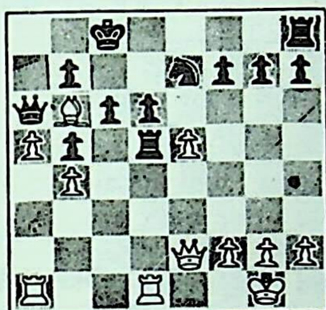
वजीर शतरंज की बिसात का सर्वाधिक-शक्ति सम्पन्न मोहरा है। इसलिए उसकी मारक तथा घिराव की शक्ति महानतम होती है। वह विपक्षी के मोहरे को सामान्य मार्ग में ही चलकर घेर सकता है और उसे मार कर बिसात पर से हटा सकता है।

चित्र 13



[इस चित्र में सफेद वजीर को कुछ काले मोहरों ने घेर रखा है। वजीर सीधी चालों से काले ऊंट और काले घोड़े को पीट सकता है। और तिरछी चाल से काले हाथी को भी पीट सकता है साथ ही पैदलों की सीधी चालों द्वारा भी हाथी को घेर सकता है। यहां सफेद वजीर राजा–ऊंट के छठे खाने में है।]

चित्र 14



[सफेद वजीर के पास अपनी चालों के लिए लम्बा-चौड़ा विस्तृत क्षेत्र है जिसमें उसके अपने मोहरों और प्रतिद्वन्द्वी के मोहरों के बीच कोई भी चाल चल सकता है जबकि काले वजीर की चालें घिरी हुई हैं और उसकी चालों में बाधा डाल रही हैं।]

दो वजीरों की चालों का तुलनात्मक अध्ययन



## हाथी

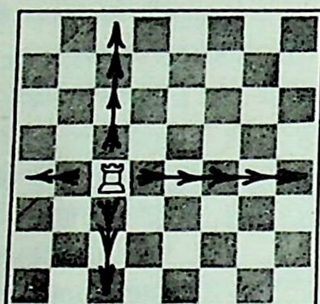
हाथी की चाल सीधी होती है। अगर मार्ग में कोई मोहरा रुकावट न डाल रहा हो तो हाथी अपने दायें, बायें और पीछे तथा सामने की कतार में चलकर विपक्षी के मोहरे को पीट सकता है।

हाथी की चाल आगे या पीछे की ओर और दायीं–बायीं समानान्तर कतार

में पंक्तिबद्ध और क्रम से चली जा सकती है लेकिन यह वजीर की तरह तिरछा नहीं चल सकता। इसीलिए वजीर की चाल के समान समानान्तर पंक्तियों में चलने की क्षमता होते हुए भी तिरछा न चल पाने के कारण यह वजीर या ऊंट के समान शक्तिशाली नहीं होता। घोड़े की तरह हाथी अपने पक्ष के मोहरों के ऊपर से छलांग लगाकर विरोधी पक्ष के किसी भी मोहरे पर आक्रमण नहीं कर सकता।

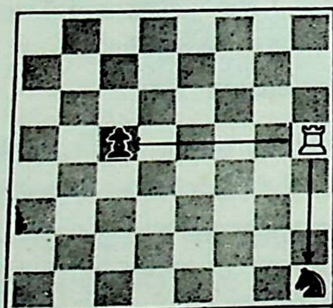
इस चित्र का सफेद हाथी 15 निश्चित चालें चल सकता है। चित्र में तीर के चिह्न से ये चालें दिखाई गयी हैं। हाथी एक समय में एक दिशा में चल सकता है। चित्र में हाथी, वजीर, ऊंट के चौथे खाने में है।

**चित्र 15**



[हाथी सीधे मार्ग से चलकर विपक्षी के मोहरे को अपनी चालों से घेर कर उन्हें अपने स्थान से हटा सकता है यानी पीट सकता है।]

**चित्र 16**



[चित्र 16 में सफेद हाथी ने काले पैदल और काले घोड़े को अपनी दायीं और बायीं ओर की कतारों में अपनी चालों से घेर रखा है। वह रा—हाथी के पांचवें स्थान पर है। इस प्रकार वह विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह पर आक्रमण करने के लिए आ गया है।]

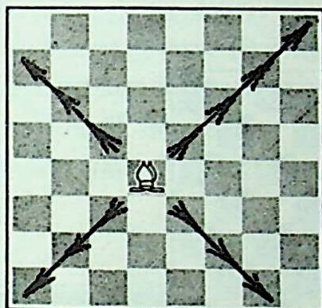
# ऊँट



चतुरंग के प्राचीन और वास्तविक खेल में गज या हाथी ने हमारे आधुनिक शतरंज में ऊंट का स्थान ले लिया है। जब चतुरंग का खेल ईरान में पहुंचा तो गज या हाथी को महफिल और अल:फिल के नाम से पुकारा जाने लगा। जिसका अर्थ अंग्रेजी भाषा में 'एलीफेन्ट' था। लेकिन इन नामों और इन मोहरों की शक्तियों ने क्रमिक परिवर्तन झेले। अन्त में यूरोपियन देशों ने रथ को हाथी का स्थान दे दिया और हाथी के स्थान पर ऊंट को स्थापित कर दिया। इसके बाद भारत में भी उसे ऊंट कहकर पुकारा जाने लगा।

ऊंट कुछ गहरे या फिर हलके रंग के खानों में चला जा सकता है जो हमेशा तिरछा ही चलता है। इस प्रकार एक ऊंट अपने हलके वर्ग से उसके कोने को छूने वाले तिरछे हलके रंग के वर्ग में चल सकता है। और गहरे रंग का ऊंट गहरे रंग के खानों में उसी प्रकार तिरछा चल सकता है।

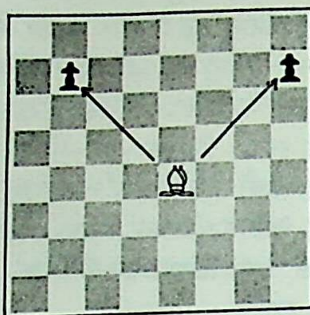
चित्र 17



[इस चित्र में दिखाया गया है कि वजीर का ऊंट 13 गहरे रंग के खानों में चला जा सकता है जो तीर के चिह्न से प्रदर्शित किए गये हैं। यहां ऊँट वजीर के चौथे स्थान पर है।

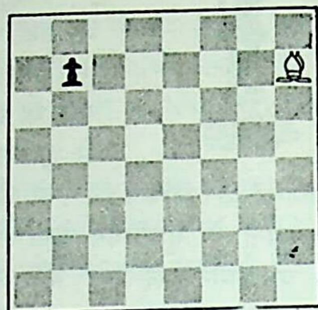
हाथी की तरह ही ऊंट भी किसी अपने पक्ष या विपक्ष के मोहरे के ऊपर से छलांग नहीं लगा सकता। वह तिरछे खानों में वहीं तक बढ़ सकता है जहां तक खाने खाली हों। एक ऊंट विपक्ष के किसी भी मोहरे को अपनी तिरछी चाल से चलकर सामान्य मार्ग में घेर कर उसे बिसात पर से उठा सकता है यानी पीट सकता है।

चित्र 18



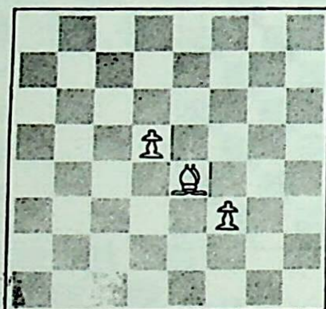
[इस चित्र में सफेद ऊंट ने काले वजीर के हाथी प्यादे को उत्तर-पूर्व चाल में घेर रखा है। साथ ही बादशाह के घोड़ा-प्यादे को उत्तर-पश्चिम चाल से घेर रखा है।]

चित्र 19



[इस चित्र में सफेद ऊंट ने काले वजीर के हाथी-प्यादे को घेर रखा है।]

चित्र 20



[इस चित्र में सफेद ऊंट की चाल अपने ही पक्ष के प्यादों के द्वारा कटी हुई है। दोनों प्यादे उसके मार्ग की बाधा बने हुए हैं। सफेद ऊंट व—4 यानी वजीर के सामने वाले तीसरे खाने में है और दूसरा अपने पक्ष का ही प्यादा वजीर के बराबर वाले ऊंट के सामने वाली कतार के पांचवें खाने में है। इन दोनों प्यादों की निश्चित चालें उत्तर-पश्चिम और दक्षिण-पूर्व में हैं। इसलिए ऊंट अपने ही प्यादों के बीच कैद होकर रह गया है।]



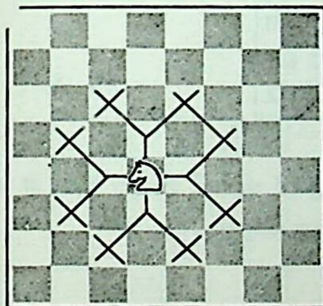
# घोड़ा

चतुरंग के पुरातन खेल में घोड़े की जो चालें निश्चित थीं और जो शक्ति उसे प्राप्त थी, आधुनिक शतरंज में भी उसकी वही निश्चित चालें हैं और उसे वही शक्ति प्राप्त है। उस काल में उसे अश्व के नाम से पुकारा जाता था और आज उसे हम घोड़े के रूप में पहचानते हैं। जब यह खेल ईरान में पहुँचा तो सम्पूर्ण अरब निवासियों ने इसे एक मोहरा ही माना। लेकिन जब चतुरंग का खेल यूरोप में पहुँचा तो यूरोप निवासियों ने इसे कमजोर मोहरों के शक्तिशाली रक्षक के रूप में स्वीकार किया और उसकी उन्हीं चालों और उसी शक्ति को मान्यता दे डाली जो चतुरंग के खेल में उसे प्राप्त थी। विवश होकर सम्पूर्ण विश्व के शतरंज के खिलाड़ियों ने भी घोड़े की चालों और शक्ति को वही मान्यता प्रदान कर दी जो उसे आरम्भिक काल में प्राप्त थी।

अपने पक्ष या विपक्ष के मोहरों से घिर जाने पर भी घोड़ा किसी भी मोहरे को लांघ कर अपनी चाल चल सकता है। यह अलग बात है कि उस चाल में उसे जय मिले या पराजय लेकिन चारों ओर से उसे घेरने वाले मोहरे उसकी चाल में व्यवधान पैदा नहीं कर सकते।

एक घोड़े की चाल के दो भिन्न-भिन्न मार्ग होते हैं। यहां घोड़े की बहुत-सी चालों का उल्लेख किया गया है। शतरंज के खेल के नियमों के अनुसार यह सामने वाले या दायीं-बायीं ओर के एक खाने में और फिर अगले खाने में एक कदम तिरछा बढ़ सकता है। घोड़े की इस चाल को ढाई चाल का नाम दिया गया है।

**चित्र 21**

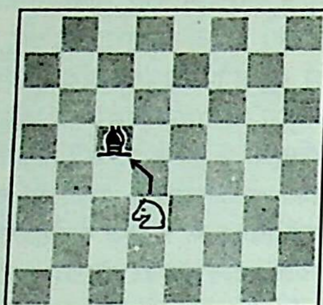


[इस चित्र में सफेद घोड़ा किसी भी खाने में चल सकता है जो तिर्यक रेखा से अंकित है। इस चित्र से स्पष्ट हो जाता है कि यह एक ही समय में आठ खानों पर नियन्त्रण रख सकता है। यानी आवश्यकता के अनुसार इन आठ खानों में से किसी भी खाने में पहुंच कर विपक्षी मोहरे को पीट सकता है।]

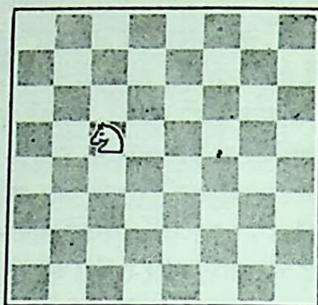
[इस चित्र में सफेद घोड़ा विपक्षी बादशाह के वजीर के तीसरे खाने में है। उसने विपक्ष के बादशाह के ऊंट को जो चौथे खाने में है घेर रखा है। सफेद घोड़ा अपने सामने

वाले एक खाने को पार करके उत्तर की ओर तिरछा चलकर उस ऊंट को उसके स्थान से हटा सकता है।]

चित्र 22



चित्र 23



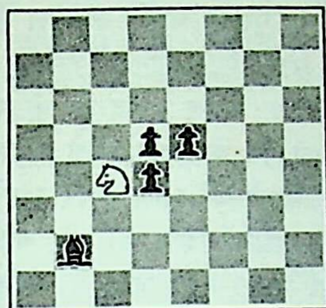
[इस चित्र में सफेद घोड़े ने काले ऊंट को घेर कर उसे पीट दिया है। वह बिसात पर से हट चुका है।]

चित्र 24

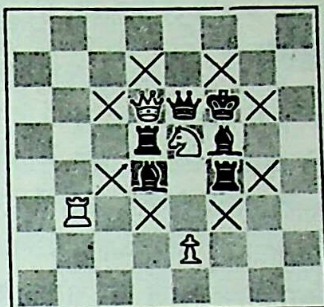
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 32 | 35 | 30 | 25 | 8 | 5 | 50 | 55 |
| 29 | 24 | 33 | 36 | 51 | 56 | 7 | 4 |
| 34 | 31 | 26 | 9 | 6 | 49 | 54 | 57 |
| 23 | 28 | 37 | 12 | | 52 | 3 | 48 |
| 38 | 13 | 22 | 27 | 10 | 47 | 58 | 53 |
| 19 | 16 | 11 | 64 | 61 | 2 | 43 | 46 |
| 14 | 39 | 18 | 21 | 44 | 41 | 62 | 59 |
| 17 | 20 | 15 | 40 | 63 | 60 | 45 | 42 |

[चित्र 24 में सफेद घोड़ा अपने वजीर की दिशा में पांचवें खाने में है। इस स्थान से यह घोड़ा बिसात के शेष सभी 63 खानों पर आक्रमण कर सकता है।]

चित्र 25



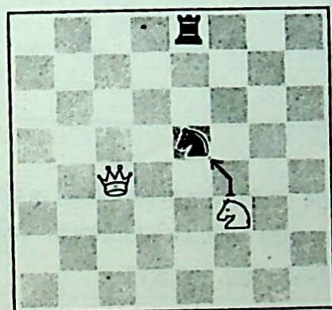
चित्र 26



[चित्र 25 में सफेद घोड़ा अपने बादशाह के पांचवें खाने में है। इसके बराबर वाले चौथे खाने और चौथे खाने के ऊपरी खाने तथा ऊपरी खाने के पूर्वी खाने में काले विपक्षी पैदल हैं। घोड़ा चाहे तो पूर्वी खाने के पैदल पर आक्रमण करके उसे विसात पर से हटा सकता है। दूसरी ओर काला ऊंट वजीर के साथ काले घोड़े के सामने वाले खाने में है। सफेद घोड़ा इस काले ऊंट पर भी आक्रमण करके उसे पीट सकता है।]

[इस चित्र में सफेद घोड़ा अपने वजीर के सामने वाली कतार के चौथे खाने में है। इस स्थान से यह घोड़ा उन सभी खानों में पहुंच सकता है जिन्हें क्रॉस से अंकित किया गया है। इस प्रकार एक ही स्थान पर रहकर यह आठ खानों पर आक्रमण कर सकता है लेकिन इन खानों में एक भी विपक्षी मोहरा नहीं है इसलिए यह किसी भी मोहरे को पीट नहीं सकता। हालांकि विपक्षी काले मोहरों ने उसे तीन ओर से घेर रखा है लेकिन अपनी चाल के अनुसार यह उन मोहरों पर आक्रमण नहीं कर सकता।]

चित्र 27



[इस चित्र में सफेद घोड़ा अपने बादशाह—ऊंट के तीसरे खाने में है और विपक्षी काला घोड़ा अपने वजीर के चौथे खाने में है। अगर सफेद घोड़े ने काले घोड़े पर आक्रमण किया तो काला हाथी उसे पीट सकता है क्योंकि काले हाथी और काले घोड़े के बीच कोई मोहरा नहीं है जो हाथी को वहां तक पहुंचने से रोक सके।]

# पैदल

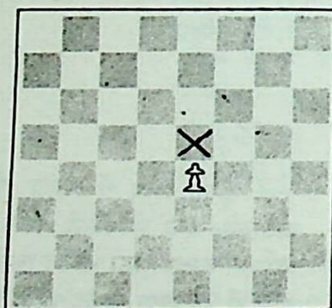


आधुनिक शतरंज के सभी पैदलों की चालें पुरातन चतुरंग के पैदलों के समान ही हैं। पुरातन चतुरंग के खेल में पैदल को पदाति कहा जाता था अर्थात पैदल सैनिक। जैसाकि आरम्भ में चित्र 3 में दिखाया जा चुका है कि सफेद पैदल सफेद रंग के बादशाह के आगे वाली कतार में होते हैं और काले रंग के पैदल काले बादशाह के सामनेवाली पंक्ति में रखे जाते हैं। सफेद पैदलों की चाल अपने सामने उत्तर की ओर होती है और काले पैदल अपने सामने दक्षिण की ओर बढ़ते हैं।

बिसात पर पैदल को सबसे कमजोर मोहरा माना जाता है। लेकिन वह जैसे–जैसे ऊपर की ओर बढ़ता जाता है शक्तिशाली बनता जाता है। यहां तक कि विपक्ष की पहली कतार में अगर वह हाथी, ऊंट, घोड़े या वजीर के खाने में पहुंच जाता है तो वह हाथी, ऊंट, घोड़ा और वजीर के रूप में बदल जाता है। विपक्ष के ये खाने बादशाह के दार्यी ओर भी हो सकते हैं और वजीर के बार्यी ओर भी हो सकते हैं।

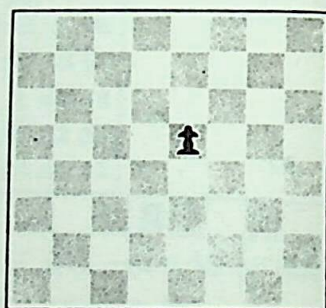
पैदल हमेशा आगे की ओर बढ़ता है। वह न तो पीछे की ओर हट सकता है और न अपने दार्यी या बार्यी ओर के खाने में जा सकता है। इसे केवल उसके स्थान से अगले एक ही खाने तक बढ़ाया जा सकता है।

चित्र 28



[इस चित्र में क्रॉस द्वारा पैदल के बढ़ने की दिशा और चाल दिखाई गई है।]

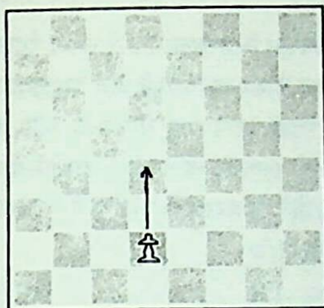
चित्र 29



[इस चित्र में काला पैदल है जो अपने बादशाह के सामने वाले खाने में विपक्षी सफेद वजीर की ओर बढ़ रहा है।]

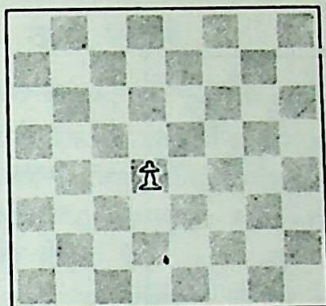
एक प्यादे की पहली चाल पहले या दूसरे खाने में सीधी चली जा सकती है। चाल का यह विकल्प पहली चाल से पहले या दूसरे खाने तक ही सीमित है। दूसरे खाने में भी उसे तभी बढ़ाया जा सकता है जब उसके आगे वाला खाना खाली हो। लेकिन जब उसके सामने की पट्टी के खाने खाली पड़े हों तो वह एक-एक चाल आगे बढ़कर विपक्षी की अन्तिम कतार में पहुंच सकता है।

चित्र 30



[इस चित्र में सफेद पैदल है जो अपने वजीर के सामने वाले खाने में है। पैदल विपक्षी काले बादशाह की ओर चौथे खाने में बढ़ रहा है।]

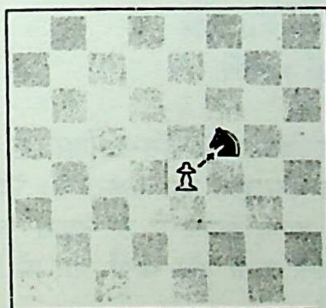
चित्र 31



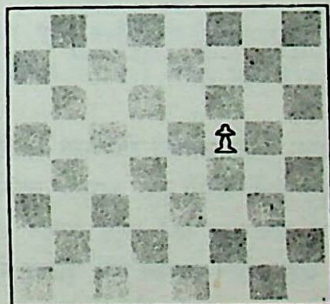
[इस चित्र में सफेद पैदल विपक्षी काले बादशाह की ओर एक-एक चाल चलते हुए चौथे खाने में पहुंच चुका है। क्योंकि पैदल की एक चाल अपने सामने वाले पहले खाने तक ही सीमित होती है।]

एक पैदल विपक्ष के मोहरों की ओर बढ़ते हुए अपनी सीधी चाल में विपक्ष के किसी भी मोहरे को नहीं मार सकता। लेकिन वह अपनी कतार से अगली कतार में तिरछा होकर अपने सामने के दायीं-बांयी ओर के विपक्षी मोहरों में से किसी एक मोहरे को मार सकता है।

चित्र 32



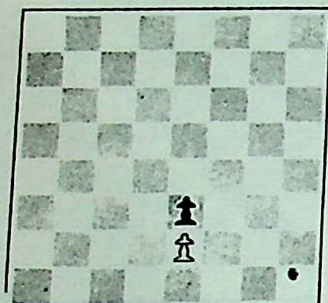
चित्र 33



[चित्र 32 में सफेद प्यादे ने अपने बादशाह के सामने वाली ही पट्टी में तीसरे खाने में पहुंचकर अपने आगे वाली कतार में अपनी दायीं ओर के खाने में रखे विपक्षी मोहरे को घेर लिया है। यह मोहरा वजीर, ऊंट, घोड़ा, हाथी या पैदल भी हो सकता है। वह मोहरा सफेद पैदल की तिरछी मार के अन्दर आ चुका है।]

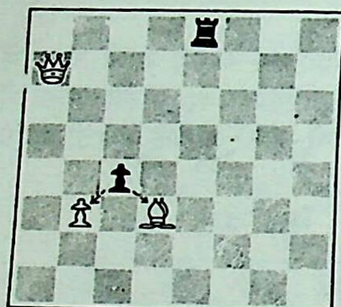
[चित्र 32 में सफेद पैदल ने जिस काले घोड़े को घेर रखा था, चित्र 33 में उसने उस काले घोड़े को मार कर बिसात पर से हटा दिया है।]

चित्र 34



[लेकिन इस चित्र नम्बर 34 में सफेद पैदल के सामने काला पैदल आ गया है और इस प्रकार न तो सफेद पैदल आगे बढ़ सकता है और न काला पैदल ही अपनी चाल चल सकता है। आमने-सामने होने के कारण वे एक दूसरे को मार भी नहीं सकते।]

चित्र 35



[इस चित्र में काला प्यादा अपनी चाल चलते हुए अपने बादशाह—ऊंट के आगे वाली पट्टी में पांचवें खाने में पहुंच गया है। यह सामने वाली कतार में अपनी दायीं और बायीं ओर के अपनी तिरछी मार से सफेद पैदल और सफेद ऊंट में से किसी भी एक मोहरे को मार सकता है।

एक प्यादा अपनी विभिन्न चालों और विपक्ष के विभिन्न मोहरों का घिराव करते हुए उन्हें पीटते हुए अपनी चालों की पुनरावृत्ति कर सकता है। पैदल को हाथी या बादशाह की तरह अपने सामने वाली कतार में ही बढ़ना पड़ता है लेकिन वह अपने सामने की कतार में अपनी दायीं और बायीं ओर के विपक्षी मोहरे को मार सकता है।

पैदल की इन चालों और घिराव के इस क्रम को बिसात के किनारे से सम्भवतः दोबारा भी गिना जा सकता है।

अगर काले बादशाह और वजीर के सामने वाले पैदल बढ़ते-बढ़ते सफेद बादशाह या वजीर के खाने तक पहुंच जाएं तो वे सफेद बादशाह या वजीर बन जाते हैं। इसी प्रकार वे हाथी, घोड़े और ऊंट में भी परिवर्तित हो सकते हैं।

## मोहरों की चालें

बादशाह (राजा) : निकटवर्ती वर्ग, कतार, क्रम तथा तिरछी पंक्ति पर एक समय में केवल एक ही खाने में बढ़ाया जा सकता है।

वजीर (रानी) : इसे अपने स्थान से किसी भी वर्ग या पंक्ति में क्रम से या तिरछा बदला जा सकता है। इसी क्रम से इसे पीछे भी हटाया जा सकता है।

हाथी : इसे अपनी कतार या पंक्ति में किसी भी खाने तक अपने स्थान से सीधा बढ़ाया जा सकता है और इसी क्रम से इसे पीछे और दाएं बाएं हटाया भी जा सकता है।

ऊंट : इसे अपने स्थान से किसी भी वर्ग पर तिरछा बढ़ाया जा सकता है। किसी खाने से दायीं या बायीं ओर तिरछा आगे की ओर भी बढ़ सकता है और पीछे की ओर भी पलटकर पहुंच सकता है।

घोड़ा : अपने स्थान से सीधे बढ़ाने पर तिरछा दूसरे खाने में जा सकता है। और अगर इसे तिरछा बढ़ाया जाए तो उस खाने के बराबर वाले खाने तक जा सकता है। इसकी चाल ढाई चाल के नाम से प्रसिद्ध है।

पैदल : आगे की ओर सीधा एक खाने तक बढ़ाया जा सकता है। लेकिन तिरछा होकर विपक्षी मोहरे को पीट सकता है।

# मोहरों का मूल्यांकन

## बादशाह या राजा

शतरंज के खेल में जो मोहरा सर्वाधिक मूल्यवान और महत्त्वपूर्ण है वह है राजा या बादशाह, क्योंकि विपक्षी खिलाड़ी का एक मात्र उद्देश्य उसी को इस तरह घेर लेना होता है कि उसके सामने बचाव का कोई रास्ता ही नहीं रहे। खेल आरम्भ करते ही सबसे पहले उसकी सुरक्षा के लिए इस तरह मोर्चा-बन्दी की जाती है कि विपक्षी का कोई भी मोहरा उस पर आक्रमण करना तो दूर, उस तक पहुंच भी न सके। इस मोर्चाबन्दी को किलाबन्दी के नाम से पुकारा जाता है। बादशाह या राजा को विपक्षी सेना के मोहरे घेर कर उसके बचाव के सारे रास्ते बन्द तो कर सकते हैं लेकिन उसे मार नहीं सकते। इसलिए उसके मूल्य का कोई विनिमय नियत नहीं किया जा सकता। वह चारों ओर से जब विपक्षी के मोहरों की मारों के बीच घिरकर अवश हो जाता है, खेल समाप्त मान लिया जाता है। बादशाह की यह विवशता उसे आत्मसमर्पण करने पर विवश कर देती है और यही उसकी पराजय है। शतरंज के खेल का एक मात्र लक्ष्य यही होता है।

## वजीर या रानी

वजीर या रानी दूर से आक्रमण करने की सामर्थ्य रखने वाला शतरंज का सर्वाधिक शक्तिशाली मोहरा माना जाता है। इसीलिए उसकी चालें और उसकी आक्रामक शक्ति बहुमूल्य और अप्रतिम होती है। वह आगे और पीछे समान शक्ति से विपक्षी मोहरों पर आक्रमण कर सकता है। उनका घिराव कर सकता है। उसमें हाथी और ऊंट की भी सम्मिलित शक्ति होती है। अर्थात् उसकी चालें हाथी और ऊंट की चालों के समान होती हैं। वह पैदल की तरह एक खाने तक भी आगे बढ़ सकता है और अपने दाएं-बाएं विपक्षी मोहरे पर आक्रमण करके उसे पीट भी सकता है। इसलिए उसकी योग्यता हाथी और ऊंट की सम्मिलित शक्तियों और योग्यताओं के बराबर है। उसकी शक्ति नौ पैदलों के बराबर मानी जाती है।

## हाथी

हाथी की योग्यता और शक्ति वजीर या रानी की शक्ति और योग्यता की अपेक्षा इसलिए कम होती है कि वह अपने समानान्तर और आगे-पीछे की पंक्तियों में खड़े विपक्षी मोहरों पर वार करने में सक्षम होता है। लेकिन वजीर की यही शक्ति और योग्यता उसमें नहीं होती कि तिरछा चलकर विपक्षी मोहरे पर आक्रमण कर सके या उसका घिराव कर सके। इसलिए उसकी शक्ति पांच पैदलों के बराबर या एक घोड़े और दो पैदलों जितनी या फिर एक ऊंट और दो पैदलों जितनी मानी जाती है।

## ऊंट

ऊंट और घोड़े की योग्यताएं समान मानी जाती हैं। इसलिए इन दोनों मोहरों की योग्यताएं तीन पैदलों के बराबर मानी गई हैं।

ऊंट घोड़े की अपेक्षा वर्गों की एक लम्बी शृंखला को नियन्त्रित करता है। अर्थात अपने सामने और अपने पीछे तिरछा चल कर दायीं और बायीं ओर के विपक्षी मोहरों का घेराव भी कर सकता है और आक्रमण भी कर सकता है। लेकिन उसका नियन्त्रण सम्बन्धित मूल्यों के समान है। क्योंकि उसकी चाल एक ही रंग के वर्गों तक सीमित होती है।

एक ऊंट की योग्यताएं 3 पैदलों के बराबर मानी जाती हैं।

## घोड़ा

शतरंज के खेल में हालांकि घोड़े की योग्यताएं ऊंट की योग्यताओं के समान मानी गई हैं लेकिन इन दोनों की शक्ति में बहुत बड़ा अन्तर होता है।

ऊंट एक ही रंग के खानों में तिरछा चल सकता है और किसी भी मोहरे को वजीर तथा हाथी की तरह फलांग कर घेर या पीट नहीं सकता जबकि एक घोड़ा अपने पक्ष या विपक्ष के मोहरों के ऊपर से छलांग लगाकर विपक्षी मोहरे का घिराव भी कर सकता है और उन्हें पीट कर बिसात पर से हटा भी सकता है। घोड़ा आवश्यकतानुसार आगे या पीछे ही नहीं अपने दायें-बायें किसी भी ओर चल सकता है।

घोड़ा एक स्थान में स्थित अपने चारों ओर के आठ खानों या वर्गों को नियन्त्रित कर सकता है। बिसात के सभी खानों में एक सीमा तक अपनी चालें चल सकता है—जैसाकि चित्र 24 में दिखाया गया है। जबकि एक ऊंट एक ही समय में 13 खानों या वर्गों को नियन्त्रित करता है।

शतरंज के खेल में घोड़ा ही एक मात्र ऐसा मोहरा है जिससे आवश्यकतानुसार विपक्षी मोहरों पर वार किया जा सकता है। घोड़े की यह योग्यता शतरंज में सबसे अधिक शक्तिशाली मोहरे के रूप में मानी जाती है। यदि किसी पक्ष के दोनों घोड़े पिट जाते हैं तो उसकी पराजय लगभग निश्चित हो जाती है। हाथी और ऊंट की अपेक्षा शतरंज के खेल में घोड़ा कहीं अधिक कारगर, सफल और शक्तिशाली सिद्ध होता है। जो चतुर खिलाड़ी होते हैं वे अपने घोड़ों की भरपूर सुरक्षा करने का प्रयास करते हैं।

## पैदल या प्यादा

पैदल शतरंज की बिसात का सर्वाधिक दुर्बल मोहरा होता है। उसकी एक ही सीमित चाल होती है और एक ही निश्चित मारक चाल होती है। वह अपने स्थान से केवल अगले एक खाने तक ही चल सकता है। दायें-बायें चलने की भी उसे इजाजत नहीं है।

लेकिन जब कोई पैदल अपने-आपको बचाते हुए या विपक्षी मोहरों को मारते हुए विपक्ष की पहली बादशाह, वजीर, ऊंट, घोड़ा या हाथी वाली कतार में किसी भी स्थान पर पहुंच जाता है तो उसका वही स्वरूप हो जाता है जो उस स्थान पर रखे गए मोहरे का होता है। बादशाह और वजीर के स्थान पर पहुंच कर वह वजीर बन जाता है। इसी तरह ऊंट, घोड़ा और हाथी के रूप में भी बदल जाता है।

शतरंज के खेल में पैदलों की कतार बादशाह तथा अन्य शक्तिशाली मोहरों की रक्षा पंक्ति का काम करती है। उन्हें बिसात से हटाए बिना विपक्षी मोहरे आगे नहीं बढ़ सकते। इसलिए प्रत्येक पक्ष का पहला निशाना पैदल ही बनते हैं। एक पैदल के गिरते ही विपक्षी को बादशाह और अन्य शक्तिशाली मोहरों पर आक्रमण करने का अवसर मिल जाता है। आठ पैदलों में बादशाह और वजीर के सामने वाले पैदलों का विशेष महत्त्व होता है और प्रत्येक खिलाड़ी इन दोनों पैदलों को बचाने की पूरी-पूरी कोशिश

करता है। क्योंकि इन दोनों के पिट जाने पर बादशाह सुरक्षित नहीं रह पाता है और फिर आसानी से विपक्षी मोहरों के घेरे में आ जाता है।

सबसे अधिक दुर्बल होने के कारण पैदल का मूल्य एक माना जाता है।

शक्ति और योग्यता के आधार पर प्रत्येक मोहरे का मूल्यांकन इस प्रकार किया गया है—

| मोहरा | विनिमय मूल्य |
|---|---|
| बादशाह | कोई मूल्य नहीं अर्थात् अमूल्य |
| वजीर या रानी | 9 पैदल |
| हाथी | 5 पैदल |
| ऊंट | 3 पैदल |
| घोड़ा | 3 पैदल |
| पैदल | 1 पैदल |

शतरंज के दोनों खिलाड़ियों का एक मात्र उद्देश्य विपक्ष के बादशाह को इस तरह घेर लेना होता है कि उसके बचाव के लिए कोई मार्ग ही न रहे। बादशाह को शह दी जा सके, यही प्रत्येक खिलाड़ी का उद्देश्य होता है। हर एक खिलाड़ी अपने किसी भी मोहरे को बादशाह के निकट ले जाकर उसका घिराव करता है। इस घिराव का अर्थ है कि विपक्षी मोहरा बादशाह पर आक्रमण करना चाहता है। इसी को 'शह' कहते हैं। 'शह' लगते ही बादशाह को अपने बचाव के लिए मार्ग खोजने पर विवश हो जाना पड़ता है। संयोग से अगर शह देने वाला विपक्ष का मोहरा बादशाह के पक्ष के किसी मोहरे की मार के निशाने पर आ जाता है तो वह खिलाड़ी शह देने वाले मोहरे को पीट कर बादशाह को सुरक्षित कर लेता है अन्यथा उसे अपने बादशाह को विपक्षी खिलाड़ी के मोहरे की शह से बचाने के लिए कोई उचित और सुरक्षित स्थान खोजना पड़ता है। लेकिन जब बादशाह को अपने बचाव के लिए कोई स्थान नहीं मिलता तो उसे अपनी पराजय स्वीकार कर लेनी पड़ती है। और इस पराजय को 'मात' के नाम से पुकारा जाता है।

# शतरंज के खेल के संकेत

यूरोपियन खिलाड़ियों ने जिसका नाम 'नोटेशन' दिया है, उसके दो अर्थ होते हैं—संकेत और 'गणना'। शतरंज की चालों का अभिलेख लिखना खेल के अनेक स्थानों पर उपयोगी सिद्ध होता है। शतरंज की चालों के नोटेशन खिलाड़ी को खेलने में ही सहायता नहीं करते बल्कि वह उनकी जानकारी प्राप्त करने के बाद उन चालों पर गम्भीरता से विचार करके और भी नई-नई और सशक्त चालें सोच सकता है। क्योंकि शतरंज के खेल का सम्बन्ध खिलाड़ियों के मस्तिष्क से सम्बन्धित होता है। मनुष्य के शरीर में केवल उसका मस्तिष्क ही नए-नए विचारों को जन्म देता है, नई-नई योजनाएं बनाता है और शतरंज का खेल एक ऐसा योजनाबद्ध खेल है जिसकी हर चाल खूब अच्छी तरह सोच-समझकर ही नहीं चलनी पड़ती बल्कि खिलाड़ी को यह भी सोचना पड़ता है कि उसकी इस चाल का प्रत्युत्तर विपक्षी खिलाड़ी किन-किन चालों से दे सकता है और उन चालों में से प्रत्येक चाल का उस पर क्या प्रभाव पड़ेगा। और विपक्षी खिलाड़ी की उन चालों के जवाब में उसे अगली कौन-कौन-सी चालें चलनी पड़ेंगी।

शतरंज की चालों के ये नोटेशन खेल के इतिहास का एक अंश बन जाते हैं और खिलाड़ियों को खेल में चाल याद रखने और अच्छे अंक पाने में सहायता करते हैं। इस लिए शतरंज के खेल के लिए ये नोटेशन उतने ही आवश्यक और उपयोगी होते हैं जितने एक संगीतकार के लिए संगीत और वाद्यों से सम्बन्धित नोटेशन आवश्यक और उपयोगी सिद्ध होते हैं। संगीतकार अपने नोटेशनों को सुरक्षित रखते हैं जो आवश्यकता पड़ने पर उनके काम आ जाते हैं। यही स्थिति शतरंज की चालों के नोटेशनों की भी है।

इस पुस्तक में हमने संक्षिप्त रूप में शतरंज की चालों के कुछ नोटेशन देने की कोशिश की है। अन्तर्राष्ट्रीय शतरंज के खेल के सम्बन्ध में नोटेशन दो प्रकार के हैं। एक नोटेशन के लिए अंग्रेजी या वर्णनात्मक शैली मानी जाती है और दूसरी जर्मन या अंकगणित की शैली के नाम से जानी जाती है। हमने इस पुस्तक में अंग्रेजी वर्णनात्मक शैली का ही उल्लेख किया है। क्योंकि यह एक सामान्य शैली है और भारत के अतिरिक्त उन सभी देशों में प्रचलित है

जहां अंग्रेजी भाषा प्रचलित है। सामान्य रूप से नोटेशन की इसी शैली का प्रयोग किया जाता है। क्योंकि नोटेशन अंग्रेजी अक्षरों में दिए गये हैं।

इस पुस्तक में नोटेशनों के बारे में संक्षिप्त परिचय दिया जा रहा है। शतरंज के खिलाड़ी इस बात को अच्छी तरह जानते हैं कि मोहरों को किन-किन नामों से पुकारा जाता है और उन्हें कैसे चला जाता है तथा शतरंज की बिसात के 64 खानों के नाम किस प्रकार हैं। पुनरावृत्ति के उद्देश्य से शतरंज के मोहरों और खानों के नाम संक्षेप में इस प्रकार हैं–

| नाम | संक्षिप्त रूप या नाम | भारतीय परम्परागत नाम |
|---|---|---|
| 1. King | K | बादशाह |
| 2. Queen | Q | वजीर |
| 3. King Bishop | K.B. | बादशाह-ऊंट |
| 4. King Knight | K.N | बादशाह-घोड़ा |
| 5. King Rook | K.R. | बादशाह-हाथी |
| 6. Queen Bishop | Q.B. | वजीर-ऊंट |
| 7. Queen Knight | Q.N. | वजीर-घोड़ा |
| 8. Queen Rook | Q.R. | वजीर-हाथी |
| 9. King Pawn | •K.P. | बादशाह पैदल |
| 10. Queen Pawn | Q.P. | वजीर-पैदल |
| 11. King-Bishop-Pawn | K.B.P. | बादशाह-ऊंट-पैदल |
| 12. King-Knight-Pawn | K.N.P. | बादशाह-घोड़ा-पैदल |
| 13. King-Rook-Pawn | K.R.P. | बादशाह-हाथी-पैदल |
| 14. Queen Bishop-Pawn | Q.B.P. | वजीर-ऊंट-पैदल |
| 15. Queen-Kinght-Pawn | Q.N.P. | वजीर-घोड़ा-पैदल |
| 17. Queen-Rook-Pawn | Q.R.P. | वजीर-हाथी-पैदल |

इस तथ्य को आप पहले ही जान चुके हैं कि शतरंज की बिसात दो समान भागों में विभाजित होती है। दोनों खिलाड़ियों के अधिकार में 32-32 खाने होते हैं।

विसात की पहली कतार में बीच के दो खानों में बादशाह और वजीर होते हैं। भारतीय पद्धति में वजीर बादशाह के बायीं ओर होता है। लेकिन इंटरनेशनल नियम के अनुसार रानी या वजीर विसात पर दायीं ओर और किंग (बादशाह) रानी के दायीं ओर होता है इस प्रकार के सामने रानी और किंग (बादशाह) के सामने किंग होता है। और फिर उन दोनों के दायें-बायें क्रमशः ऊंट-घोड़ा और हाथी होते हैं। बादशाह की ओर के मोहरे बादशाह के मोहरे और वजीर के बायीं ओर के मोहरे वजीर की मोहरे कहलाते हैं।

कुछ अन्य संक्षिप्त रूप और संकेताक्षर इस प्रकार प्रयोग किए जाते हैं। ये रूप और संकेत-अक्षर नोटेशन के लिए अत्यन्त आवश्यक होते हैं।

| संक्षिप्त रूप और संकेत | अर्थ |
|---|---|
| — | चाल के लिए अर्थात् चाल चलो |
| X | घिराव किया जाए |
| 0-0 | बादशाह की ओर का किला |
| 0.0.0 | रानी (वजीर) की ओर का किला |
| CH or + | चेक शह |
| e.p. | प्रसंगवश |
| ! | एक अच्छी चाल |
| !! | बहुत अच्छी चाल |
| ? | खराब चाल |
| ?? | बहुत ही खराब चाल |

शतरंज की बिसात के प्रत्येक खानों के दो रंग होते हैं। रंगों के लिहाज से 32 खाने काले रंग के और शेष 32 खाने सफेद रंग के होते हैं।

निम्न ग्राफ को देखिए—

ग्राफ **(संकेत समझने के लिए पृष्ठ 39 देखें)**

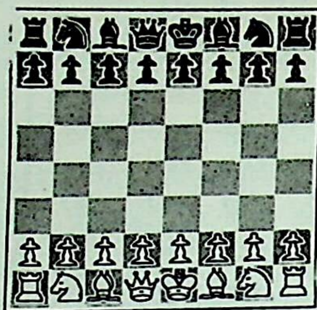
(संकेत समझने के लिए पृष्ठ 39 देखें)

| | | | | | | | | | Black |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | QR1 / QR8 | QN1 / QN8 | QB1 / QB8 | Q1 / Q8 | K1 / K8 | KB1 / KB8 | KN1 / KN8 | KR1 / KR8 | 1 |
| 7 | QR2 / QR7 | QN2 / QN7 | QB2 / QB7 | Q2 / Q7 | K2 / K7 | KB2 / KB7 | KN2 / KN7 | KR2 / KR7 | 2 |
| 6 | QR3 / QR6 | QN3 / QN6 | QB3 / QB6 | Q3 / Q6 | K3 / K6 | KB3 / KB6 | KN3 / KN6 | KR3 / KR6 | 3 |
| 5 | QR4 / QR5 | QN4 / QN5 | QB4 / QB5 | Q4 / Q5 | K4 / K5 | KB4 / KB5 | KN4 / KN5 | KR4 / KR5 | 4 |
| 4 | QR5 / QR4 | QN5 / QN4 | QB5 / QB4 | Q5 / Q4 | K5 / K4 | KB5 / KB4 | KN5 / KN4 | KR5 / KR4 | 5 |
| 3 | QR6 / QR3 | QN6 / QN3 | QB6 / QB3 | Q6 / Q3 | K6 / K3 | KB6 / KB3 | KN6 / KN3 | KR6 / KR3 | 6 |
| 2 | QR7 / QR2 | QN7 / QN2 | QB7 / QB2 | Q7 / Q2 | K7 / K2 | KB7 / KB2 | KN7 / KN2 | KR7 / KR2 | 7 |
| 1 | QR8 / QR1 | QN8 / QN1 | QB8 / QB1 | Q8 / Q1 | K8 / K1 | KB8 / KB1 | KN8 / KN1 | KR8 / KR1 | 8 |
| White | | | | | | | | | |

इस ग्राफ के अनुसार शतरंज का प्रत्येक खाना अपने सफेद और काले रंग से पहचाना और पुकारा जाता है। शतरंज के खिलाड़ी विभिन्न खानों की गणना व पहचान के बाद खेल के लिए तैयार होने लगते हैं, वे अपने अपने मोहरों को प्रचलित विधि के अनुसार यथा स्थान रख देते हैं। खिलाड़ी अपने मोहरे की चाल चलते हुए हर एक खाने का नाम रख सकते हैं।

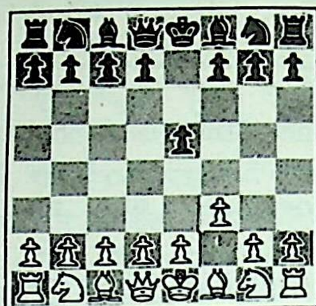
नोटेशन के स्पष्टीकरण के लिए यहां एक बाजी का उदाहरण दिया जा रहा है। इस बाजी को Fools Mate का नाम दिया गया है। यह बहुत ही छोटी लेकिन सफल बाजी होती है। इस बाजी में काले मोहरे दो चाल चलकर ही बाजी जीत लेते हैं।

चित्र 36



[इस चित्र में मोहरों की सामान्य स्थिति दिखाई गई है।]

चित्र 37



[इस चित्र में सफेद पैदल पहले चाल चलता है। बादशाह के दायीं ओर वाले ऊंट के सामने वाला पैदल है जिसे आगे बढ़ाया गया है। इस चाल के उत्तर में काले मोहरों का खिलाड़ी अपने बादशाह के सामने के पैदल को आगे बढ़ाएगा।]

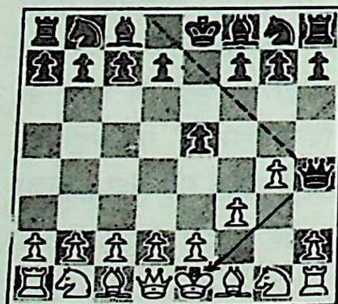
काले पैदल की इस चाल के उत्तर में सफेद घोड़े के सामने वाले पैदल को आगे बढ़ाएगा।

इसके उत्तर में बादशाह के सामने वाला काला पैदल एक चाल और आगे बढ़ेगा। और इस प्रकार दोनों ओर के खिलाड़ी केवल दो-दो चालें चलेंगे।

इसके बाद घोड़े के सामने वाला एक खाने बढ़ा पैदल एक चाल और चलेगा।

और पैदल की इस चाल के साथ ही काले वजीर को बाहर आने का मौका मिल जायेगा। और वह सफेद मोहरों की दायीं ओर की आखिरी पट्टी के बीच के खाने में आकर सफेद बादशाह को शह दे देगा।

चित्र 38



[वजीर की शह लगने के बाद सफेद बादशाह को बचने के लिए कोई स्थान नहीं रहेगा और न उसके बचाव के लिए उसका कोई मोहरा ही वजीर के रास्ते को यानी शह को रोक पायेगा और इस प्रकार काले मोहरों का खिलाड़ी बाजी जीत जाएगा।]

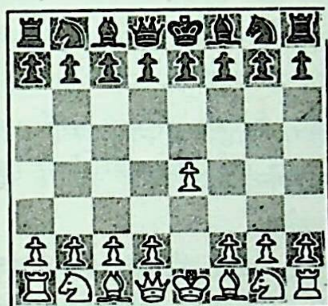
अगर हम इस बाजी की चालों का रिकॉर्ड तैयार करें तो वह इस प्रकार होगा—

| सफेद मोहरे | काले मोहरे |
|---|---|
| 1- P—K B 3 पै.—राजा—ऊंट 3 | P—K 4 पैदल—राजा 4 |
| 2- P—K N 4 पै.—राजा—घोड़ा 4 | Q R 5—मात |

इस मात पर ध्यान दीजिए। विपक्षी बादशाह को शह देने का यह सबसे छोटा उपाय है। काले मोहरे की दूसरी और अन्तिम चाल आश्चर्यजनक चाल है जो एक बहुत ही बेहतर चाल है। यह चाल और भी अधिक आश्चर्यजनक चाल है जो विपक्षी खिलाड़ी को चकित कर देती है। क्योंकि चाल चलते समय उसने शायद यह सोचा भी न हो कि दो चाल चलते ही उस पर इतनी आसानी से मात हो जायेगी। एक बुरी चाल एक प्रश्न चिह्न खड़ा कर देती है। जबकि दूसरी बुरी चाल एक साथ दो प्रश्न चिह्न खड़े कर देती है।

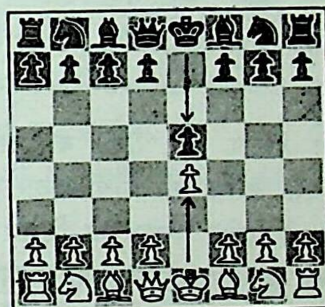
अब हम एक कामयाबी की कई चालों और उनकी जटिलता का एक छोटा-सा उदाहरण प्रस्तुत कर रहे हैं।

चित्र 39



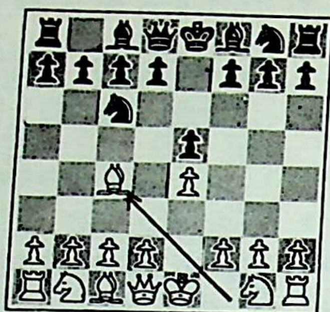
[इस चित्र में सफेद बादशाह के सामने वाला पैदल दो चाल चलकर बिसात पर चौथे खाने में पहुंच गया है।]

चित्र 40



[और इस चित्र में काले बादशाह के सामने वाला पैदल भी दो चाल चलकर चौथे खाने में सफेद पैदल के ठीक सामने पहुंच गया है और इन दोनों सफेद और काले पैदलों ने एक-दूसरे को आगे बढ़ने से रोक दिया है।]

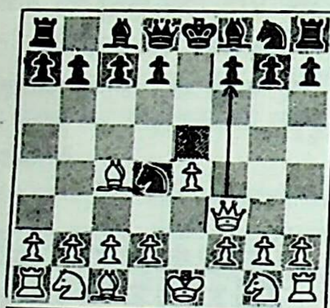
चित्र 41



[इस चित्र में सफेद बादशाह के दायीं ओर वाला ऊंट रास्ता खुल जाने पर अपने पैदल के बराबर वजीर ऊंट के सामने वाले चौथे खाने में पहुंच गया है।]

इस चाल के उत्तर में काले वजीर का घोड़ा वजीर के ऊंट के सामने तीसरे खाने में आ गया है।

चित्र 42



[सफेद मोहरों के खिलाड़ी ने अपने वजीर को बादशाह के ऊंट के पैदल के सामने वाले अर्थात बिसात पर तीसरे खाने में चल दिया है।]

सफेद वजीर को पीटने के लिए काला घोड़ा अपनी दूसरी चाल में शतरंज की बिसात की चौथी कतार में रखे सफेद पैदल और ऊंट के बीच में आ गया है ताकि वजीर का घिराव कर सके।

लेकिन इससे पहले कि काला घोड़ा सफेद वजीर को पीट सके, वजीर आगे बढ़कर काले बादशाह के ऊंट के सामने वाले पैदल को मारकर काले बादशाह को शह दे देता है। क्योंकि वह काले घोड़े के पास रखे अपने ऊंट के जोर में है इस लिए बादशाह उसे पीट नहीं सकता और न अन्य कोई भी काला मोहरा सफेद वजीर को पीटने की स्थिति में है। साथ ही काले बादशाह के सामने अपने बचाव के लिए कोई स्थान भी नहीं है इसलिए काले मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी पर मात हो गई।

सफेद वजीर की चाल द्वारा मात हो जाने पर हम इस बाजी के नोटेशन इस प्रकार लिखेंगे।

| सफेद मोहरे | काले मोहरे |
| --- | --- |
| 1- P—K 4 पैदल—बादशाह 4 | P—K 4 पैदल—बादशाह 4 |
| 2- B—B 4 ऊंट—ऊंट 4 | N—QB3 वजीर ऊंट—वजीर 3 |
| 3- Q—B 3 वजीर—ऊंट 3 | N—Q 5 घोड़ा—वजीर 5 |
| 4- Q X P मात वजीर पैदल—मात | |

काले मोहरों की तीसरी चाल बहुत ही खराब चाल थी इसलिए सफेद मोहरों की चौथी चाल के बाद मात की स्थिति उत्पन्न हो गई है। क्योंकि काले बादशाह के बचने के लिए न तो कोई स्थान है और न उसका कोई मोहरा सफेद वजीर के रास्ते में ही आ सकता है और न उसे पीट सकता है। सफेद वजीर की सुरक्षा के लिए सफेद ऊंट मौजूद है। जो उससे तिरछे चौथे खाने में है।

काले मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी ने अपने घोड़े को यह सोच कर आगे बढ़ाया था कि वह मौका पाकर वजीर के ऊंट के सामने वाले पैदल को मार कर शह दे सकेगा लेकिन यह सोची-समझी चाल नहीं थी। अगर वह वजीर—ऊंट के सामने रखे पैदल को मारने की कोशिश करता तो यह कोशिश बेकार साबित होती क्योंकि सफेद वजीर उसे पीट देता। और अगर वह बादशाह—ऊंट के पैदल के सामने पहुंच कर शह देता तो वहां बादशाह—घोड़े का पैदल बैठा था जो उसे मार सकता था। इसलिए काले मोहरे वाले खिलाड़ी की घोड़े की यह चाल एक बहुत ही बुरी और गलत चाल थी।

# शह और मात

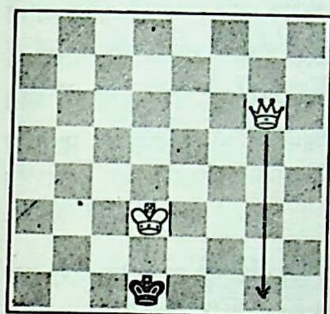
शतरंज के दो खिलाड़ियों के बीच खेली जानेवाली बाजी का सर्वाधिक सुखद और अन्तिम परिणाम मात है। यह परिणाम एक खिलाड़ी के लिए जहां सुखद और उल्लासपूर्ण होता है वहीं दूसरे खिलाड़ी के लिए दुखद और निराशा से भरा होता है। लेकिन यह एक निश्चित परिणाम है। जब दो विपक्षी एक दूसरे के आमने-सामने खुलकर युद्ध के मैदान में उतरते हैं या दो खिलाड़ी अखाड़े या खेल के मैदान में उतरते हैं तो यह निश्चित है कि एक के भाग्य में विजय आएगी और दूसरे के हिस्से में पराजय। दो विरोधी राजाओं की सेनाओं में होने वाले युद्ध का परिणाम जिस प्रकार विजय और पराजय होती है ठीक वही परिणाम शतरंज के दो खिलाड़ियों के बीच होनेवाली बाजी का होता है। मात एक ऐसी स्थिति होती है जब एक खिलाड़ी के बादशाह को शह देते हुए विपक्षी इस तरह घेर लें कि उसके पास अपने बचाव के लिए कोई रास्ता न रहे और न उसका कोई मोहरा विपक्षी खिलाड़ी के शह देने वाले मोहरे को पीट सके। विपक्षी बादशाह की यही स्थिति मात कहलाती है। जिसका अर्थ है पराजय।

विपक्षी खिलाड़ी को मात देने से पहले उसकी पूरी योजना बना लेना नितान्त आवश्यक है और इससे अनेक लाभ होते हैं। क्योंकि यह योजना उस खिलाड़ी का मार्ग दर्शन करती है कि किस तरह शह किस-किस युक्ति से दी जाये कि वह अपने अभियान में सफलता प्राप्त कर सके। योजना बनाने वाला खिलाड़ी खेल की सभी सम्भावनाओं पर अच्छी तरह विचार कर लेने के बाद ही योजना के अनुसार चाल चलता है और विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह को शह देने की कोशिशें करता है। वह इस बात को अच्छी तरह सोच लेता है कि वह विपक्षी खिलाड़ी के मोहरों से अपने मोहरों को किस तरह आगे बढ़ाएगा या पीछे हटाएगा। और किस चाल को चलकर विपक्षी मोहरों को पीटते हुए और स्वयं को बचाते हुए विपक्षी बादशाह को अपने घिराव में लेने के बाद उसे किस मोहरे की किस चाल से शह देगा कि विपक्षी बादशाह को अपने वचाव के लिए कहीं कोई स्थान न मिल पाए। वह अच्छी तरह जानता है कि उसके मोहरे किस तरह विपक्षी

मोहरों पर दबाव डालते हुए उन्हें आगे बढ़ने से रोक सकेंगे और विपक्षी अपने मोहरों को सफलता पूर्वक नहीं चल पायेगा।

शतरंज के खेल में वजीर या रानी सबसे अधिक शक्तिशाली मोहरा होता है। उसमें ऊंट जैसी शक्ति भी होती है और हाथी की शक्ति भी। वह ऊंट की तरह तिरछा चल सकता है और हाथी की तरह सीधी पट्टियों पर भी चल सकता है। इसलिए वजीर विपक्षी बादशाह को भी सफलता पूर्वक शह देकर मात दे सकता है। विपक्षी बादशाह को बिसात के किनारे पर यानी पहली पंक्ति में मात दी जाती है। बादशाह के लिए खतरा तब उत्पन्न होता है जब गति-रोध की स्थिति आ जाती है। इसलिए विपक्षी को ऐसी कोई चाल नहीं चलनी चाहिए जो उसके बादशाह के सामने गतिरोध पैदा कर सके।

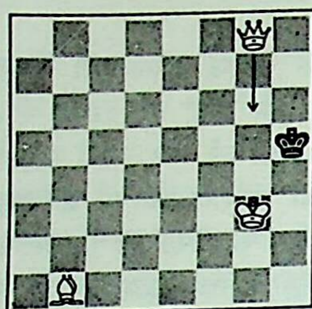
**चित्र 43**



[इस चित्र में सफेद वजीर या रानी अपने बादशाह के घोड़े के सामने वाले दूसरे खाने में है। उसके सामने की पट्टी खाली पड़ी है। वह काले बादशाह के घोड़े के स्थान पर पहुंच कर काले बादशाह को शह देकर एक ही चाल में मात दे सकता है। काले बादशाह के ठीक सामने वाले दूसरे खाने में सफेद बादशाह है इसलिए काला बादशाह अपने सामने के न तो सीधे खाने में बढ़ सकता है और न अपने दाएं-बाएं के किसी खाने में जा सकता है। क्योंकि सफेद बादशाह ने उन दोनों खानों को घेर रखा है।]

शतरंज के खेल का अन्त मात से ही होता है। मात के लिए खिलाड़ी का प्रयत्न यही रहता है कि वह अपने मोहरों को विपक्षी मोहरों के दबाव और घेराव से मुक्त रखते हुए विपक्षीं खिलाड़ी के बादशाह को अपने मोहरों से घेर सकता है। चित्र 43 में सफेद वजीर या रानी काले बादशाह को शह देता है। वह जिस खाने में पहुंचकर शह देता है तीर द्वारा दिखाया गया है। इस पूरी पट्टी में और बादशाह तथा शह देने वाले वजीर के बीच कोई मोहरा नहीं है जो सफेद वजीर और काले बादशाह के बीच आ सके और इस शह को रोक सके। इसलिए वजीर के चाल चलते ही काला बादशाह घिर जायेगा।

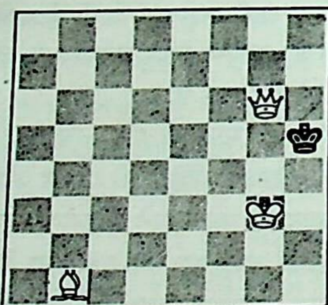
चित्र 44



[इस चित्र में काला बादशाह हाथी वाली पट्टी के चौथे खाने में है और सफेद बादशाह घोड़े की पट्टी में दूसरे खाने में है। उसने काले बादशाह के सामने के दो खानों को रोककर उसे घेर लिया है। सफेद ऊंट पहली कतार में घोड़े के स्थान पर है। उसका जोर पाकर सफेद वजीर जो घोड़े के स्थान पर है काले बादशाह के दायीं ओर के खाने में आकर उसे शह दे सकता है और यह शह ही मात बन जायेगी।]

चित्र 44 में सफेद वजीर अपने सफेद बादशाह के सामने वाले खाने में आकर अगर काले बादशाह को शह देता है तो काला बादशाह अपने बचाव के लिए अपने हाथी की पट्टी में दूसरे काले खाने में जा सकता है। इसके बाद सफेद वजीर अपने ऊंट के जोर पर काले बादशाह के बराबर वाले सफेद खाने में आकर उसे शह दे सकता है। उस स्थिति में काले बादशाह के पास अपने बचने के लिए कोई स्थान नहीं रहता और इस तरह सफेद वजीर दो चालों में काले बादशाह को मात दे सकता है। लेकिन जान-बूझकर दो चालों में मात देना केवल सफेद मोहरों के खिलाड़ी का मनोरंजन ही होगा क्योंकि मात तो एक ही चाल में दी जा सकती थी।

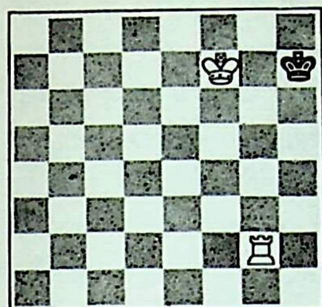
चित्र 45



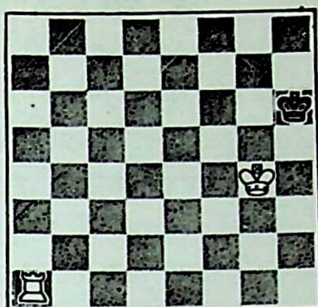
शतरंज के खेल में हाथी के द्वारा शह देकर मात करना धीमी चालों का प्रतीक है। यानी हाथी के द्वारा विपक्षी बादशाह को तेजी से मात नहीं दी जा सकती। हाथी विपक्षी काले बादशाह को तभी मात दे सकता है जब विपक्षी काला बादशाह अपने हाथी की पट्टी में दूसरे खाने में हो और सफेद बादशाह उसी कतार में काले बादशाह के ऊंट के खाने में हो और सफेद हाथी अपने घोड़े की पट्टी पर हो। इस स्थिति में सफेद हाथी अपनी पट्टी में आकर काले बादशाह को शह दे सकता है। क्योंकि काले बादशाह के बराबर ऊंट

वाली पट्टी में सफेद बादशाह है इसलिए काले बादशाह को अपने बचाव के लिए कोई स्थान नहीं रहेगा और मात हो जायेगी।

चित्र 46



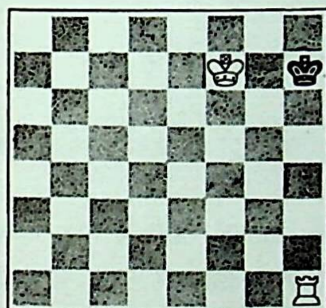
चित्र 47



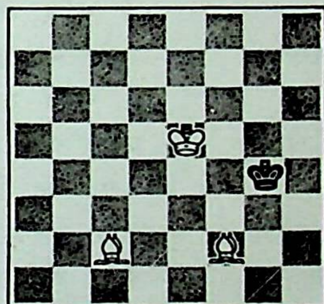
चित्र 47-48 में दिखाई गयी शह और मात के नोटेशन इस प्रकार होंगे—

| | | |
|---|---|---|
| 1— | K—B 5 राजा—ऊंट 5 | K—R 2 राजा—हाथी 2 |
| 2— | K—B 6 राजा—ऊंट 6 | K—R 1 राजा—हाथी 1 |
| 3— | K—B 7 राजा—ऊंट 7 | K—R 2 राजा—हाथी 2 |
| 4— | R—R 1 हाथी—हाथी 1 | मात |

चित्र 48



चित्र 49



[इस चित्र में सफेद बादशाह अपना सामने की पट्टी के चौथे खाने में है और उसका एक सफेद ऊंट काले वजीर के ऊंट के सामने सफेद खाने में है। दूसरा सफेद ऊंट बादशाह-ऊंट के सामने वाले काले खाने में है और काला बादशाह अपने घोड़े के सामने वाली पट्टी में चौथे सफेद खाने में है। चित्र 49 को ध्यान से देखिए। प्रत्येक मोहरे की स्थिति स्पष्ट दिखाई दे रही है।]

पहली चाल — सफेद ऊंट पहली कतार में उतर कर सफेद खाने में जाकर काले बादशाह को शह देगा।

बादशाह के लिए अपने बचाव के लिए अपने घोड़े की पट्टी में पांचवां खाना ही है। बादशाह उस पांचवें काले खाने में चला जायेगा।

दूसरी चाल — अब काले खाने का सफेद ऊंट काले बादशाह की पट्टी के तीसरे काले खाने में आकर काले बादशाह को शह देगा। काले बादशाह के पास अपने बचाव के लिए सफेद बादशाह के घोड़े की पट्टी का दूसरा सफेद खाना ही रह जाता है। बादशाह सफेद खाने में उतर आता है।

तीसरी चाल — सफेद ऊंट दोबारा काले बादशाह को अपने पिछले स्थान पर आकर शह देगा।

काला बादशाह उसी पट्टी के काले खाने में आ जायेगा।

चौथी चाल — सफेद बादशाह उसी पट्टी में वजीर के तीसरे खाने में पहुँच जायेगा।

पांचवीं चाल — काले बादशाह के पास चाल के लिए एक खाना रह जाता है। वजीर–घोड़े के सामने वाला खाना।

काला बादशाह वजीर–घोड़े के सामने वाले खाने में पहुँच जाता है।

छठी चाल — सफेद बादशाह आगे बढ़कर वजीर के सामने वाले खाने में पहुँच जाता है।

सातवीं चाल — काला बादशाह हाथी की पट्टी के दूसरे सफेद खाने में चला जाता है।

आठवीं चाल — सफेद बादशाह वजीर—ऊंट के खाने में चला जाता है।

नौवीं चाल — काला बादशाह हाथी वाले खाने में चला जाता है।

दसवीं चाल — सफेद ऊंट अगले तिरछे खाने में जाकर शह देता है।

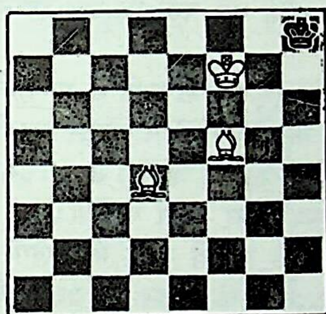
काले बादशाह के सामने वाले सफेद खाने को सफेद ऊंट ने घेर रखा है और सफेद बादशाह के ऊंट के सामने वाले खाने में होने के कारण बादशाह घोड़े के स्थान पर नहीं जा सकता। इस स्थिति में मात हो जाती है।

इसी प्रकार चित्र 49 के नोटेशन इस प्रकार लिखे जायेंगे–

| | काले मोहरे | | सफेद मोहरे |
|---|---|---|---|
| 1. | B—K B 2 | ऊंट–राजा ऊंट 2 | K—N—4 रा. घो. 4 |
| 2. | B—K B 5 | ऊंट–राजा ऊंट 5 | K—R 3 रा. हा. 3 |
| 3. | K—B 6 | राजा ऊंट 6 | K—R 4 रा. हा. 4 |
| 4. | B—K 6 | ऊंट राजा 6 | K—R 3 रा. हा. 3 |
| 5. | B—N 4 | ऊंट घोड़ा 4 | K—R 2 रा. हा. 2 |
| 6. | K—B 7 | राजा ऊंट 7 | K—R 3 रा. हा. 3 |
| 7. | B—K 3 | ऊंट राजा 3 | R—R 2 रा. हा. 2 |
| 8. | B—B 5 | ऊंट वजीर 5 | K—R 1 रा. हा. 1 |
| 9. | B—B 4 | ऊंट वजीर 4 | मात |

नौवीं चाल चलते ही बादशाह के पास अपने वचाव के लिए कोई खाना नहीं रहता। सफेद बादशाह और उसके दोनों ऊंटों ने उसके रास्ते रोक रखे हैं।

चित्र 50

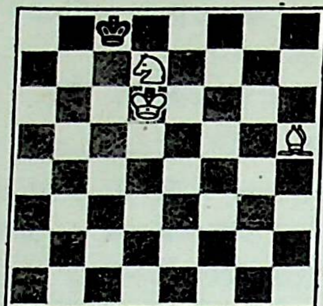


[काले बादशाह के पास बचने का कोई रास्ता नहीं है। वह सफेद बादशाह और दो ऊंटों से घिरा हुआ है।]

एक ऊंट और एक घोड़े की सहायता से मात कर पाना बेहद कठिन है। उसकी मूलभूत चालें इस प्रकार हैं। यह प्रक्रिया पिछली प्रक्रिया के ही समान है। इस बाजी में भी विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह को किनारे पर या एक कोने में ले जाकर ही मात की जा सकती है।

सफेद घोड़ा काले बादशाह के सामने वाले पैदल के स्थान पर है।
सफेद बादशाह काले बादशाह–पैदल के तीसरे स्थान पर हैं।
सफेद ऊंट अपने हाथी की पट्टी में पांचवें स्थान पर है।
इस बाजी में मात देने के लिए चालें इस तरह चली जायेंगी।

चित्र 51



[इस चित्र में काला बादशाह अपने ऊंट के स्थान पर है।]

पहली चाल — सफेद घोड़ा अपने ऊंट की पट्टी में पांचवें खाने में चलेगा।
काला बादशाह वजीर के स्थान पर आ जायेगा।

दूसरी चाल — सफेद घोड़ा अपने घोड़े के सातवें खाने में आकर काले बादशाह को शह देगा।
काला बादशाह अपने ऊंट के स्थान पर आ जायेगा।

तीसरी चाल — सफेद बादशाह अपनी पट्टी से सफेद ऊंट के खाने में चला जायेगा।
काला बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर पहुंच जायेगा।

चौथी चाल — सफेद बादशाह अपने घोड़े की पट्टी के छठे स्थान पर चलेगा।
काला बादशाह वापस अपने ऊंट के खाने में आ जायेगा।

पांचवीं चाल — सफेद ऊंट अपने घोड़े के चौथे खाने में आकर शह देगा।
काला बादशाह वजीर के स्थान पर जा नहीं सकता इसलिए वह वापस घोड़े के स्थान पर चला जायेगा।

छठी चाल — सफेद ऊंट अपने ऊंट के पांचवें खाने में चलेगा।
काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर आ जायेगा।

सातवीं चाल — सफेद घोड़ा अपने स्थान से हट कर ऊंट के पांचवें खाने में आ जायेगा।
काला बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर चला जायेगा।

आठवीं चाल — सफेद घोड़ा हाथी के छठे स्थान में पहुँच कर काले बादशाह को शह देगा।
काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर चला जायेगा।

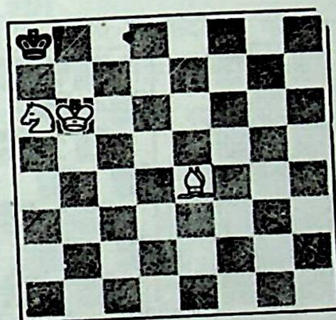
नौवीं चाल — सफेद ऊंट बादशाह की पट्टी के चौथे खाने में आकर शह देगा।
क्योंकि हाथी के छठे खाने में सफेद घोड़ा है इसलिए

बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर नहीं जा सकता। काले घोड़े के दूसरे खाने में सफेद बादशाह है इसलिए काला बादशाह अपने हाथी से आगे वाले पहले खाने में भी नहीं जा सकता और इस स्थिति में उसपर मात हो जायेगी।

इन चालों के नोटेशन इस प्रकार लिखे जायेंगे—

| | सफेद मोहरे | | काले मोहरे | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | N—B5 | घोड़ा—ऊंट 5 | K—Q1 | राजा—वजीर 1 |
| 2. | N—N7 शह | घोड़ा—घोड़ा 7 | K—B1 | राजा—ऊंट 1 |
| 3. | K—B6 | राजा—ऊंट 6 | K—N1 | राजा—घोड़ा 1 |
| 4. | K—N6 | राजा—घोड़ा 6 | K—B1 | राजा—ऊंट 1 |
| 5. | B—N4 शह | ऊंट—घोड़ा 4 | K—N1 | राजा—घोड़ा 1 |
| 6. | B—B5 | ऊंट—ऊंट 5 | K—R1 | राजा—हाथी 1 |
| 7. | N—B5 | घोड़ा—ऊंट 6 | K—N1 | राजा—घोड़ा 1 |
| 8. | N—R6 शह | घोड़ा—हाथी 6 | K—R1 | राजा—हाथी 1 |
| 9. | B—K4 | ऊंट—राजा 6 | मात | |

चित्र 52



[इस चित्र में सफेद ऊंट ने काले बादशाह को मात दे दी है। अतः सफेद मोहरोंवाला खिलाड़ी जीत गया है।]

# मात के मोहरे

विपक्षी बादशाह को मात देने के लिए कम से कम इन मोहरों से मात दी जा सकती है, लेकिन उसी सूरत में जब विपक्षी बादशाह अकेला हो।

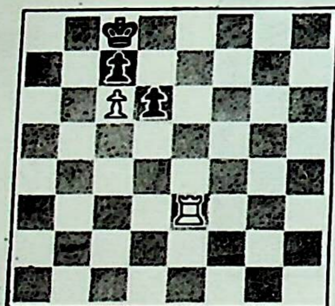
1. बादशाह और वजीर (रानी)
2. बादशाह और हाथी
3. बादशाह और दो ऊंट
4. बादशाह, एक ऊंट और एक घोड़ा

एक अकेला बादशाह अपने विपक्षी अकेले बादशाह को मात नहीं दे सकता।

पर्याप्त मोहरे न रहने पर बाजी अनिर्णीत घोषित कर दी जाती है। अर्थात् न तो किसी पक्ष की विजय होती है और न पराजय।

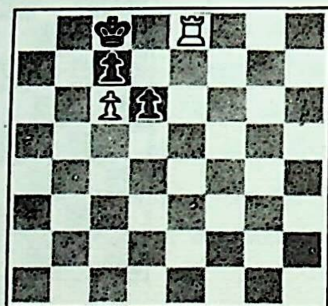
न तो अकेले बादशाह को अकेला बादशाह मात दे सकता है और न उस स्थिति में जब उनके पास बादशाह के अतिरिक्त केवल एक ही ऊंट हो। या फिर एक घोड़ा हो। दो घोड़ों के होते हुए भी मात नहीं दी जा सकती।

चित्र 53



[इस चित्र के अतिरिक्त 53 नम्बर के चित्रों में मात देने की समस्याओं के 1-2-3 या इनसे अधिक चालों में समाधान उनके हल के साथ बताए जा रहे हैं। इन समस्याओं के हल से स्पष्ट हो जाता है कि विपक्षी बादशाह को ऐसी समस्या उत्पन्न हो जाने पर किस तरह मात दी जा सकती है।]

चित्र 54



[इस चित्र में हाथी के द्वारा काले बादशाह को मात देते हुए दिखाया गया है।]

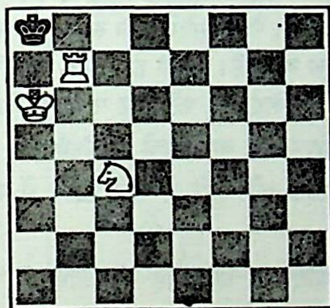
अगर यह कहा जाए कि सफेद मोहरों को चलने पर दो चालों में ही काले बादशाह को मात दी जा सकती है तो इसका अर्थ यह है कि एक सफेद मोहरे की चाल के उत्तर में काले मोहरे की चाल के बाद अगर सफेद मोहरों की दूसरी चाल चली गई तो मात हो जायेगी। और अगर यह कहा जाए कि काले मोहरों को चलने पर तीन चालों में ही मात हो जायेगी तो इसका अर्थ है कि सफेद मोहरे केवल एक-दो चाल चलें और सफेद मोहरों की चालों के उत्तर में काले मोहरे दोबारा चाल चलें। और सफेद मोहरे फिर उन चालों का उत्तर दें। और इसके उत्तर में काला मोहरा तीसरी चाल चलकर सफेद बादशाह को मात दे देगा। दूसरे शब्दों में, इसका तात्पर्य यह है कि काले मोहरे दो-तीन चाल चलें और सफेद मोहरे केवल दो चाल चलें।

साधारणतया कुछ मोहरे विपक्षी बादशाह को आसानी से मात दे देते हैं लेकिन उन मोहरों को मात में सम्मिलित नहीं किया जाता। इसी प्रकार के मोहरे इन चित्रों में दिखाए गये हैं।

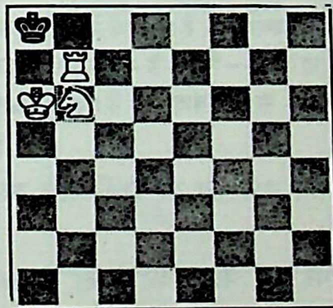
चित्र नम्बर 53 में काला बादशाह वजीर ऊंट के स्थान पर है और वजीर का पैदल दूसरे खाने में है जबकि ऊंट के सामने का पैदल अपने स्थान पर मौजूद है।

सफेद ऊंट का पैदल उस काले ऊंट के पैदल के ठीक सामने है और सफेद हाथी अपने बादशाह की पट्टी के दूसरे स्थान पर है। ऐसी स्थिति में अगर सफेद हाथी को अन्तिम पंक्ति में बादशाह के स्थान में रख दिया जाए तो काले बादशाह पर मात होना निश्चित है। क्योंकि सफेद ऊंट पैदल ने बादशाह के बचने के दोनों रास्ते रोक रखे हैं।

चित्र 55



चित्र 56

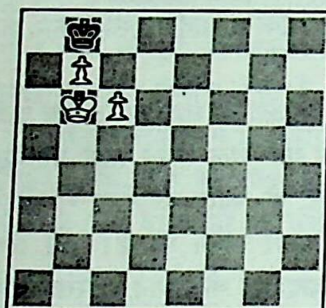


[चित्र 55 में काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर है। उसके ठीक सामने की पट्टी में दूसरे स्थान पर सफेद बादशाह है और बायीं ओर घोड़ा पैदल के स्थान पर सफेद हाथी है।]

[चित्र 56 में घोड़े की एक ही चाल में मात होती दिखाई गई है।]

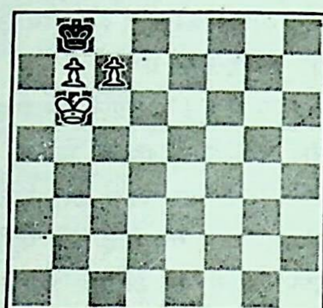
सफेद घोड़ा अपने सफेद ऊंट की पट्टी में चौथे स्थान पर है। अगर इस घोड़े को उसके बादशाह के बराबर और हाथी के नीचे वाले खाने में रखकर काले बादशाह को शह दी जायेगी तो एक ही चाल में मात हो जायेगी।

चित्र 57



[इस चित्र में काला बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर है। उसके ठीक सामने सफेद घोड़ा–पैदल है और उस पैदल के पीछे सफेद बादशाह है।]

चित्र 58

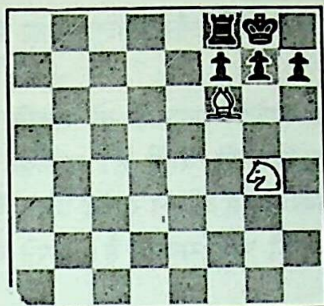


[इस चित्र में पैदल द्वारा दी गई शह से मात दिखाई गयी है। पैदल शतरंज का सर्वाधिक कमजोर मोहरा माना जाता है। उसके द्वारा मात देना विजयी खिलाड़ी के लिए गर्व की और पराजित खिलाड़ी के लिए शर्म की बात मानी जाती है।]

सफेद बादशाह के दायीं ओर उसके ऊंट की पट्टी में छठे खाने में सफेद पैदल है।

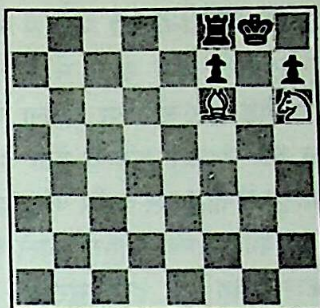
अगर इस पैदल की चाल से काले बादशाह को शह दी जाए तो काले बादशाह पर मात हो जायेगी। क्योंकि उसके बचाव के तीनों खानों को सफेद पैदल और सफेद बादशाह ने अपने घेरे में ले रखा है।

चित्र 59



[इस चित्र में काला बादशाह अपनी पट्टी में घोड़े के स्थान पर है।]

चित्र 60



[इस चित्र में घोड़े की एक ही चाल में मात होते दिखाई गयी हैं।]

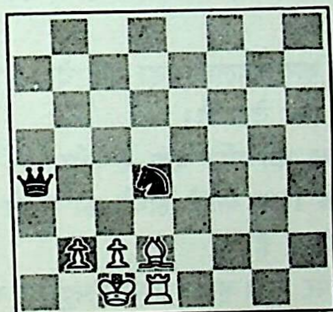
काला हाथी अपने काले ऊंट के स्थान पर है।

एक काला पैदल हाथी के सामने वाले खाने में और दूसरा काला पैदल हाथी के निश्चित स्थान के सामने मौजूद है।

एक सफेद ऊंट काले ऊंट की पट्टी में काले पैदल के सामने छठे खाने में है और एक सफेद घोड़ा अपनी पट्टी में चौथे स्थान पर है।

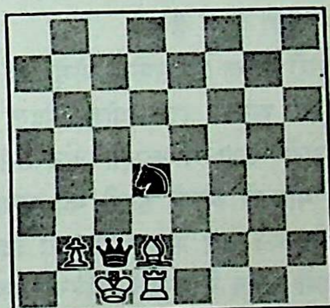
अगर सफेद घोड़ा काले हाथी की पट्टी के आठवें स्थान पर जाकर शह दे तो काले बादशाह के पास अपने बचाव के लिए कोई रास्ता नहीं है। इसलिए मात निश्चित है।

चित्र 61



[इस चित्र में सफेद बादशाह अपने ऊंट के स्थान पर है और सफेद हाथी वजीर के स्थान पर है।]

चित्र 62



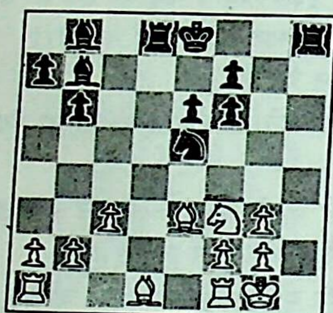
[इस चित्र में आप काले वजीर के द्वारा शह और मात होते हुए देख रहे हैं।]

हाथी के सामने वाले खाने में सफेद ऊंट और सफेद ऊंट के बायीं ओर ऊंट–पैदल और घोड़ा–पैदल है।

काला वजीर हाथी की पट्टी में चौथे स्थान पर और काला घोड़ा सफेद वजीर की पट्टी के चौथे खाने में है।

काले घोड़े के जोर पर काला वजीर सफेद बादशाह के सामने वाले ऊंट–पैदल को मारकर शह दे देता है और मात हो जाती है। क्योंकि कोई भी सफेद मोहरा न तो काले वजीर का रास्ता रोक रहा है और न सफेद ऊंट–पैदल को मारने पर कोई सफेद मोहरा काले वजीर को पीट सकता है। अपने काले घोड़े के कारण वह पूरी तरह सुरक्षित है।

चित्र 63



[इस चित्र में काले मोहरे 11 हैं और सफेद मोहरे 12 हैं।]

बादशाह के स्थान पर रखा काला हाथी सफेद वजीर के स्थान पर रखे ऊंट को मार देता है।

पहली कतार में रखे दोनों हाथियों में से कोई भी सफेद हाथी उस काले हाथी को मार देता है।

दूसरी चाल में सफेद घोड़े को मार कर काला घोड़ा शह देता है। उसे बादशाह के सामने रखा घोड़ा पैदल को मार देता है।

तीसरी चाल में काला ऊंट उस पैदल को पीट देता है और उस काले ऊंट की मार से अपने हाथी को बचाने के लिए काले हाथी को मारने वाले सफेद ऊंट को उस स्थान से हटा दिया जाता है।

चौथी चाल में अपने निश्चित स्थान पर रखा हाथी अपनी पट्टी में सफेद बादशाह के बराबर वाले आठवें खाने में पहुंचकर शह देता है।

सफेद बादशाह के पास बचने के लिए कोई भी स्थान नहीं है इसलिए मात हो जाती है।

इस बाजी के नोटेशन इस प्रकार होंगे।

| | सफेद मोहरे | काले मोहरे |
|---|---|---|
| 1— | ......... | R × B |
| 2— | PR × R | N × N शह |
| 3— | P × N | B × P |
| 4— | K—B1 | R—R8 और मात |

# शतरंज के खेल की कुछ विशेष शर्तें या नियम

शतरंज के खेल में किलेबन्दी जितनी आवश्यक होती है उतनी ही महत्त्वपूर्ण भी होती है। यह बादशाह के लिए सुरक्षात्मक व्यवस्था है। लेकिन अन्य मोहरों के सम्भावित आक्रमण से भी बादशाह की सुरक्षा करती है। किलेबन्दी केवल बादशाह की सुरक्षा ही नहीं करती बल्कि किलेबन्दी के मोहरों को शक्तिशाली और क्रियाशील भी बनाती है। किलेबन्दी के मोहरे विपक्षी मोहरों को अपने बादशाह तक ही नहीं वजीर तक भी पहुंचने से रोक देते हैं। ये अपने बादशाह के सामने एक ऐसी सुदृढ़ प्राचीर बना देते हैं जिसे बेधकर बादशाह तक पहुंच पाना विपक्षी खिलाड़ी के मोहरों के लिए कठिन ही नहीं असम्भव भी हो जाता है।

इसीलिए प्रत्येक खिलाड़ी का खेल के आरम्भ से ही यह प्रयास रहता है कि वह अपने विपक्षी के किलेबन्दी को किसी भी तरह तहस-नहस करके उसके बादशाह पर आक्रमण करके यानी शह देकर उसे पराजित कर सके अर्थात् उस पर मात कर सके।

बादशाह की सुरक्षा के लिए मोहरे इधर से उधर चले जाते हैं। लेकिन ऐसे स्थान पर जहां से वे विपक्षी मोहरों को किले की ओर बढ़ने से केवल रोक ही नही सकें बल्कि उन्हें मारकर अपने स्थान पर फिर सुरक्षित औट आयें और किलेबन्दी यथावत बनी रहे, उसमें दरार न आने पाये। इस किलेबन्दी में बादशाह की सुरक्षा के लिए हाथी अपने निश्चित स्थान से हटकर बादशाह के बायीं ओर पट्टी के ऐसे स्थान पर आ जाता है जो विपक्षी बादशाह के ठीक सामने वाली पट्टी के सिरे पर होता है और इस तरह विपक्षी खिलाड़ी को अपने बादशाह के सामने से मोहरे हटाने पर रोक देता है।

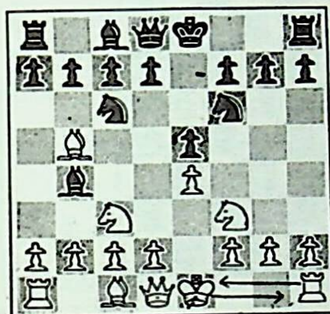
किलेबन्दी आज बेहद प्रचलित है। अनेक सदियों से किलेबन्दी को सुदृढ़ बनाने की खोजें और प्रयोग होते आ रहे हैं। जिन चालों को बेकार समझा जाता था, आज वही चालें बादशाह को सुरक्षा तो प्रदान करती ही हैं साथ ही अन्य मोहरों को क्रियाशील भी बना देती हैं। ये अन्य मोहरे एक-दूसरे की रक्षा में एक-दूसरे की ओर किले की रक्षा करते हुए विपक्षी मोहरों की ओर आगे बढ़ते

हैं। यह किला बादशाह को सुरक्षा ही प्रदान नहीं करता बल्कि उसे अपनी चाल चलने में समर्थ और सशक्त भी बना देता है।

## किले के सम्बन्ध में कुछ नियम हैं—

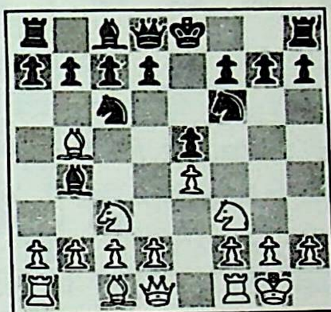
1. बादशाह का पहले चाल चलना आवश्यक नहीं है।
2. राजा को ऐसे स्थान पर होना चाहिए जहां उसे विपक्ष का कोई मोहरा शह न दे रहा हो। अर्थात् बादशाह को शह की सीमा से अलग सुरक्षित स्थान पर होना चाहिए।
3. बादशाह विपक्षी खिलाड़ी के किसी मोहरे को लांघ कर आगे नहीं बढ़ सकता और न किसी विपक्षी मोहरे से किसी वर्ग को नियन्त्रित करना चाहिए।
4. हाथी को पहले नहीं चलना चाहिए। अर्थात् हाथी को अपने मोहरों के आगे नहीं लाना चाहिए। इस प्रकार हाथी असुरक्षित हो जाता है और किलेबन्दी टूट जाती है।

चित्र 64



[इस चित्र में सफेद बादशाह की किलेबन्दी दिखाई गयी है।]

चित्र 65



[इस चित्र में पहले बादशाह के सामने के पैदल को आगे बढ़ा कर सफेद ऊंट को काले बादशाह के घोड़े की पंक्ति में तिरछा चलकर पांचवें खाने में पहुंचा दिया गया है, जिसने काले बादशाह के घोड़े को घेर लिया है।]

सफेद घोड़े को ऊंट—पैदल के सामने वाले खाने में चल दिया गया है। इस तरह बादशाह और हाथी के बीच के दोनों खाने खाली हो गये हैं। अब

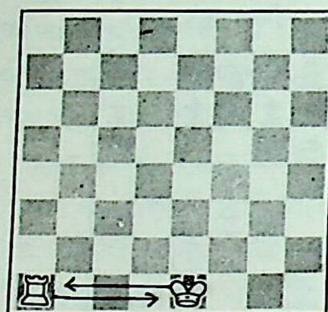
हाथी आवश्यकता पड़ने पर दो खाने अपनी पट्टी के बायीं ओर खिसक कर ऊंट के स्थान पर आ सकता है।

क्योंकि बादशाह के सामने वाला खाना खाली है, इसलिए बादशाह चाल चलकर उस खाने में आ जायेगा और हाथी बादशाह के स्थान पर पहुँच जायेगा। अगली चाल में सुरक्षात्मक ढंग से सोचते हुए बादशाह को ऊंट, घोड़े और हाथी तक के स्थान पर पहुँचाया जा सकता है। इस प्रकार की किलेबन्दी हाथी के दायीं ओर आ जाने पर बादशाह को ऊंट और घोड़े के साथ पूरी सुरक्षा मिल जाती है।

चित्र 65 की किलेबन्दी बादशाह की दिशा की किलेबन्दी कहलाती है। बादशाह और हाथी की चालों से यह किला तैयार किया गया है। इस तरह हाथी बादशाह की पूरी सुरक्षा कर सकेगा।

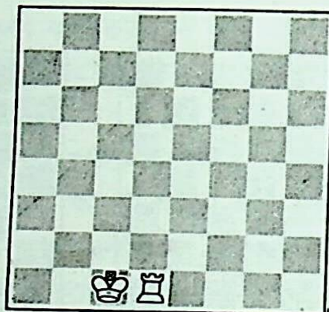
इसी प्रकार वजीर (रानी) की दिशा में भी किला बनाया जा सकता है जिसे वजीर या रानी का किला या किलेबन्दी कहते हैं।

चित्र 66



[इस चित्र में वजीर (रानी) और उसके ऊंट तथा घोड़े को चलकर तीनों खानों को खाली कर दिया गया है। बादशाह के अब हाथी के स्थान तक और हाथी को बादशाह के स्थान पर पहुँचाया जा सकता है।]

चित्र 67



[इस चित्र में हाथी वजीर या रानी के स्थान पर है और बादशाह वजीर—ऊंट के स्थान पर पहुँच गया है। यह स्थिति किला बन जाने के बाद की स्थिति है। यह किला वजीर या रानी की दिशा में बनाया गया है।]

बादशाह की इस चाल को दोनों प्रतिद्वन्द्वी खिलाड़ी एक बाजी में केवल एक ही बार चल सकते हैं। बादशाह की दिशा में बना हुआ किला 0-0 और वजीर (रानी) की दिशा में बना किला 0-0-0 कहलाता है। बादशाह की दिशा में बनाया गया किला वजीर की दिशा में बनाये गये किले की अपेक्षा

अधिक सुदृढ़ और उपयोगी होता है। वजीर की दिशा में बने किले को बड़ी आसानी से तोड़ा जा सकता है। बादशाह की दिशा में बने किले को तोड़ पाना आसान नहीं होता। लेकिन दूसरी ओर यानी वजीर की दिशा में बना हुआ किला आसानी से तोड़ा जा सकता है।

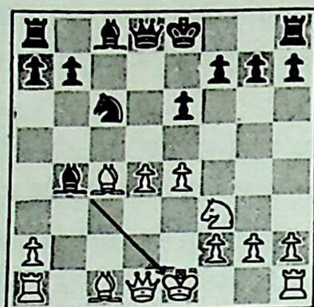
विपक्षी खिलाड़ी किले को तोड़ने के लिए पहले बादशाह की ओर और फिर हाथी की ओर चाल चलता है। या निरन्तर दोनों ओर से यानी एक बार बादशाह की ओर और दूसरी चाल हाथी की ओर चलता है। दोनों दिशाओं से चाल चली जा सकती है। इस सम्बन्ध में कोई कठोर नियम नहीं है कि जिस मोहरे को पहले छू लिया जाए उसी को चला जाए। वैसे नियम तो यही है कि जिस मोहरे को हाथ से पकड़ लिया जाए उसी को चलना चाहिए लेकिन अगर विपक्षी खिलाड़ी को कोई ऐतराज न हो और वह अनुमति दे दे तो उस मोहरे को छोड़कर दूसरा मोहरा चला जा सकता है। लेकिन एक बार मोहरे की चाल चल देने के बाद उसे वापस लेना नियम के विरुद्ध है।

किले को तोड़ने वाली चालें जिन्हें दुर्ग चाल कहा जाता है, इस स्थिति में नहीं चली जा सकतीं–

1. अगर बादशाह पर शह लगी हुई हो।
2. अगर बादशाह पहले चाल चल चुका हो।
3. अगर हाथी चाल में शामिल हो या पहले ही चला जा चुका हो।
4. जिस खाने में बादशाह चाल चल चुका हो और उस पर विपक्षी का कोई मोहरा आक्रमण कर सकता हो। ये खाने बादशाह घोड़ा और वजीर–ऊंट हैं।
5. उस खाने में जिस पर बादशाह की चाल दबाव डाल सके और विपक्षी मोहरे का बिना घिरे खाने पर नियन्त्रण हो।
6. कोई मोहरा पक्ष या विपक्ष के बादशाह और किले के हाथी के दरम्यान न हो।

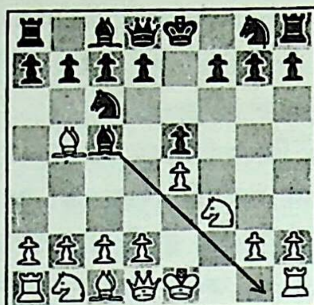
आगे के चित्रों में बताया गया है कि बादशाह किन-किन स्थितियों में दुर्ग चाल नहीं चल सकता। यानी एक खाने को छोड़कर दूसरे खाने में नहीं चल सकता। उसे एक ही खाने में चलना पड़ेगा।

चित्र 68



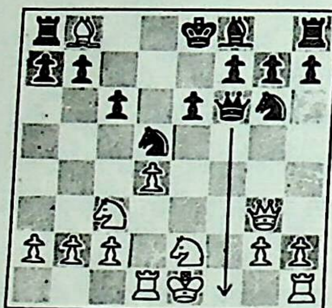
[इस चित्र में सफेद बादशाह को शह लग रही है इसलिए वह दुर्ग चाल नहीं चल सकता।]

चित्र 69



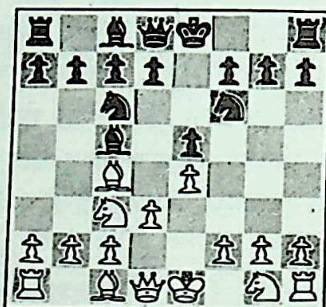
[इस चित्र में सफेद बादशाह के दायीं ओर के दूसरे खाने पर काले ऊंट का दबाव बना हुआ है इसलिए बादशाह दुर्ग चाल नहीं चल सकता।]

चित्र 70



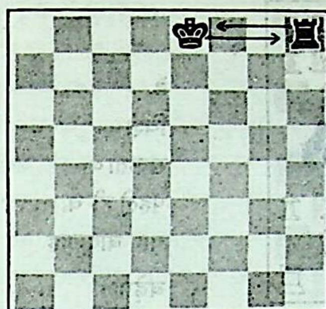
[इस चित्र में सफेद बादशाह दायीं ओर के दूसरे घर में इसलिए नहीं जा सकता क्योंकि उसके दायीं ओर के खाने पर काले वजीर का दबाव है। शह को पार करके बादशाह अपने दायीं ओर घोड़े के स्थान पर नहीं जा सकता।]

चित्र 71



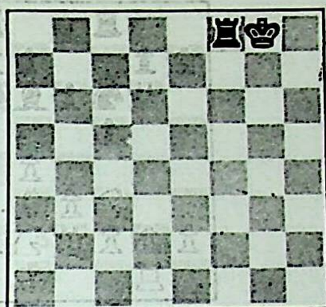
[इस चित्र में बादशाह दो घर नहीं चल सकता क्योंकि उसके दायीं ओर हाथी के बराबर में घोड़ा अपने निश्चित स्थान यानी बादशाह से ठीक दूसरे घर में है।]

चित्र 72



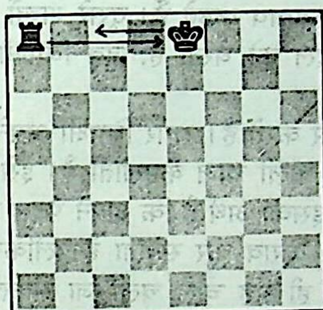
[इस चित्र में काले बादशाह का किला अपनी ही दिशा में है।]

चित्र 73



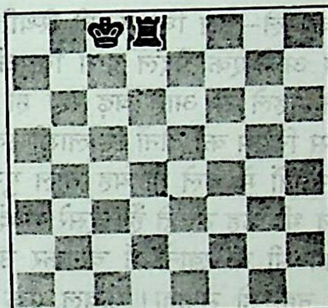
[बादशाह की दिशा में किला है। बादशाह अपनी पहली कतार में वजीर—घोड़े के स्थान पर है और हाथी वजीर-ऊंट के स्थान पर है।]

चित्र 74



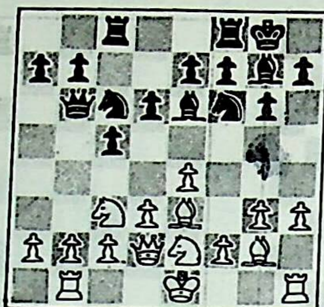
[बादशाह वजीर की दिशा में बने किले में है। हाथी अपने निश्चित स्थान पर है। बादशाह और हाथी के बीच के ऊंट और घोड़ा किलेबन्दी में शामिल हैं। इसलिए उनके स्थान खाली पड़े हैं। बादशाह अपनी दुर्ग चाल से ऊंट के स्थान में पहुंच सकता है और हाथी वजीर के स्थान पर।]

चित्र 75



[इस चित्र में काला बादशाह वजीर की दिशा में बने किले में है। हाथी वजीर के स्थान पर है और बादशाह ऊंट के स्थान पर है। नोटेशन में इस स्थिति को 0-0-0 लिखेंगे।]

चित्र 76



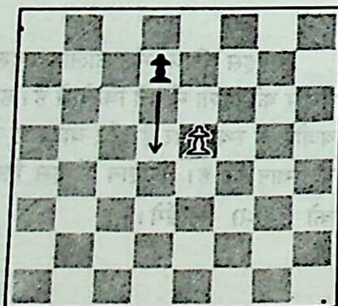
यह चित्र सफेद मोहरों का वजीर की दिशा के किले का है। सफेद बादशाह अपनी विशेष दुर्गचाल नहीं चल सकता क्योंकि वजीर—हाथी पहले ही चाल चल चुका है। वह बादशाह की दिशा में बढ़ेगा।

## प्रसंगवश (EN PASSANT) एन पेसेन्ट

एन पेसेन्ट फ्रेन्च भाषा का शब्द है जो शतरंज जगत में न्यूनतम के लिए प्रचलित और विख्यात है। यह शब्द शतरंज जगत में चौदहवीं शताब्दी में आया।

एन पेसेन्ट का नियम पैदल को पांचवें खाने में पहुँच जाने पर एक विशिष्ट शक्ति प्रदान कर देता है। जब विपक्षी पैदल अपनी चालों से दो खानों का घिराव कर ले—इस घिराव की स्थिति को दबाव कहते हैं। दूसरे शब्दों में इस क्रम का अर्थ एक पैदल द्वारा विपक्षी पैदल को घेरना है, जब विपक्षी पैदल दो खाने पहले से आगे बढ़ रहा हो।

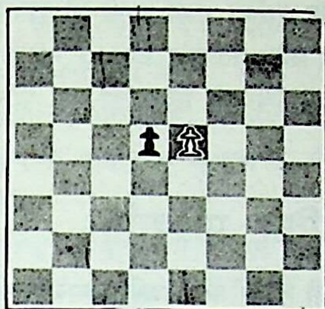
इस नियम को दोनों खिलाड़ी स्वीकार करते हैं। अगर विपक्षी अपने पैदल को दो खानों में चले तो यह चाल गुजरने वाली चाल कहलाती है। इसे दबाव की चाल भी कह सकते हैं। दूसरे शब्दों में इसका अर्थ है कि अपने पैदल विपक्षी पैदल का भी दो खानों में चलकर उसका घिराव कर सकता है। लेकिन ऐसा हर बार नहीं हो सकता। केवल एक बार ही यह चाल चली जा सकती है।



चित्र 77

[इस चित्र में वजीर का पैदल वजीर के सामने वाले खाने से अपनी पट्टी के दो खाने आगे चला है और उसने विपक्षी के बादशाह के पैदल को जो अपने स्थान से चौथे खाने में है दबाव में ले लिया है।]

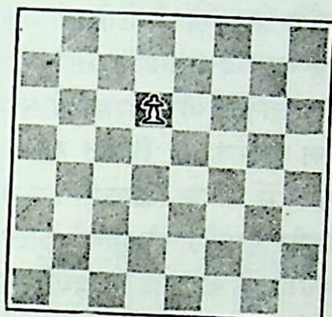
चित्र 78



[इस चित्र में बताया गया है कि काले पैदल की चाल के बाद स्थिति क्या होगी।]

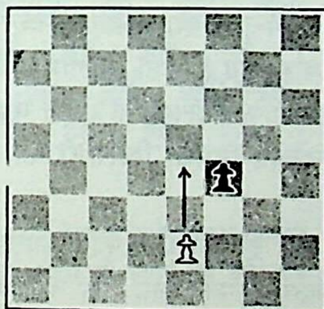
सफेद पैदल एन पेसेन्ट नियम का लाभ उठाते हुए काले पैदल को पीट सकता है। उसे वज़ीर के तीसरे खाने में केवल एक चाल चलनी पड़ेगी।

चित्र 79



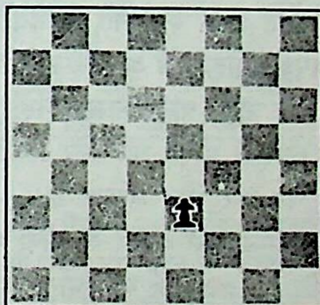
[इस चित्र से स्पष्ट हो जाता है कि इस नियम के अनुसार सफेद पैदल ने काले पैदल को किस तरह घेर लिया है।]

चित्र 80



इस चित्र में सफेद पैदल काले पैदल को घेरने के लिए आगे बढ़ रहा है।

चित्र 81



इस चित्र में इस नियम के अनुसार दिखाया गया है कि अपने विपक्षी सफेद पैदल का घिराव करने के बाद काले पैदल की स्थिति क्या होगी।

दोनों सफेद और काले पैदल इस नियम के अनुसार एक-दूसरे को घेर सकते हैं। लेकिन आपके पैदल को यह शक्ति तभी प्राप्त हो सकती है जब वह अपनी पट्टी के पांचवें खाने में हो और आपका विपक्षी पहली ही चाल में अपना पैदल दो घर चले। आरम्भ में विपक्षी खिलाड़ी का पैदल आपके पैदल के बराबर वाली पट्टी में होगा।

## पैदल का शक्ति परिवर्तन

शतरंज की बिसात पर पैदल सभी मोहरों में सबसे कमजोर मोहरा होता है। लेकिन जब वह अपनी पट्टी के आठवें खाने में पहुँच जाता है तो वह वजीर, हाथी, घोड़ा और ऊंट के समान बन जाता है और उसी के रूप में परिवर्तित हो जाता है। अपने विपक्षी की प्रारम्भिक पंक्ति में जिस किसी भी मोहरे के स्थान पर पैदल पहुँच जाता है उसे वही शक्ति प्राप्त हो जाती है जो उस स्थान के मोहरे को प्राप्त थी। एक साधारण पैदल का पद वजीर या रानी के बराबर हो जाता है जब वह आठवीं पंक्ति में वजीर (रानी) या बादशाह के स्थान पर पहुँच जाता है। और तब वह सामान्य पैदल शतरंज की बिसात पर बहुत ही महत्त्वपूर्ण मोहरा बन जाता है। शतरंज के खेल में प्रत्येक खिलाड़ी इस कोशिश में लगा रहता है कि उसके बादशाह या वजीर (रानी) के सामने वाला पैदल किसी भी तरह सुरक्षित रूप से विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह या वजीर के स्थान पर पहुँच जाए। इसलिए इन दोनों पैदलों की सुरक्षा का वह विशेष ध्यान रखता है। अन्य पैदल जो हाथी, ऊंट या घोड़े के स्थान पर पहुँचकर उन्हीं जैसा पद और शक्ति प्राप्त कर लेते हैं, उतने महत्त्वपूर्ण नहीं होते। लेकिन किसी पैदल का विपक्षी मोहरों के आक्रमण से बचाव करते हुए विपक्षी खिलाड़ी की पहली पंक्ति तक पहुँच पाना आसान नहीं होता। क्योंकि पैदल इतना दुर्बल मोहरा होता है कि आठवीं पंक्ति की ओर बढ़ते हुए उसको विपक्षी खिलाड़ी का कोई भी मोहरा घेर कर पीट सकता है।

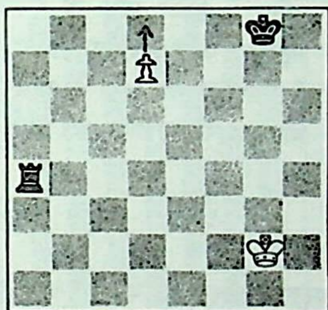
आपके पास वजीर या रानी मौजूद होते हुए भी एक पैदल आठवीं पंक्ति में वजीर या बादशाह के स्थान पर पहुंचकर आपके लिए एक नया वजीर या रानी बना सकता है। इस प्रकार आप अपने कई पैदलों को आठवीं पंक्ति में पहुँचाकर वजीर या रानी प्राप्त कर सकते हैं। आप जितनी जल्दी अपने पैदल को आठवीं पंक्ति में पहुँचा देंगे बादशाह को छोड़कर शेष अन्य मोहरों को प्राप्त

कर सकते हैं। लेकिन जिस स्थान पर आपका पैदल पहुँचेगा उसी स्थान पर रहने वाला मोहरा आपको मिलेगा। अधिकतर खिलाड़ी अपने पैदल को वजीर बनाने का प्रयत्न करते हैं। क्योंकि वजीर या रानी शतरंज की बिसात का सर्वाधिक शक्तिशाली मोहरा होता है।

किसी भी पैदल को आठवीं पंक्ति में पहुँचाकर विपक्षी एक अतिरिक्त वजीर या रानी प्राप्त कर सकता है और उसे वजीर की तरह ही इस्तेमाल कर सकता है।

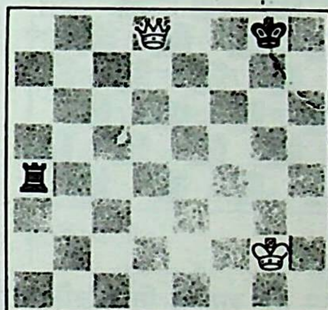
शतरंज के मोहरों में केवल पैदल ही एक मात्र ऐसा मोहरा है जो प्रयत्न करने पर स्वयं को किसी भी मोहरे में परिवर्तित कर सकता है। आवश्यकता केवल इस बात की है कि वह किसी भी तरह स्वयं को सुरक्षित रखते हुए आठवीं पंक्ति में पहुँच जाए। पैदल आगे तो बढ़ सकता है लेकिन पीछे नहीं चल सकता लेकिन जब वह किसी अन्य मोहरे में परिवर्तित हो जाता है तो उसकी दुर्बलता शक्ति में परिवर्तित हो जाती है। अन्य शक्तिशाली मोहरों के समान वह भी शक्तिशाली बन जाता है और आगे-पीछे, दाएं-बाएं तथा तिरछे जैसी भी चाल चलनी हो, चल सकता है।

**चित्र 82**



[इस चित्र में सफेद पैदल आठवीं पंक्ति में वजीर के स्थान की ओर बढ़ रहा है।]

**चित्र 83**



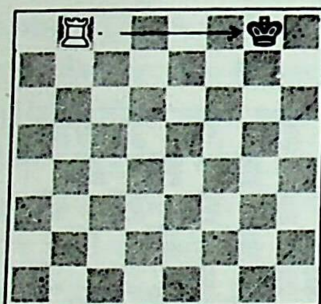
[इस चित्र में सफेद पैदल आठवीं पंक्ति में वजीर के स्थान पर पहुँच कर वजीर या रानी में परिवर्तित हो गया है और वहां पहुँचकर उसने काले बादशाह को शह दे दी है।]

# शह

जब विपक्षी खिलाड़ी का कोई मोहरा आपके बादशाह के निकट आक्रमण करने की मुद्रा में पहुँच जाए तो विपक्षी मोहरे के आक्रमण को शह कहते हैं। शह का सीधा-सादा अर्थ है आक्रमण। यह शह मात में भी परिवर्तित हो सकती है उस स्थिति में जब आपके बादशाह के पास अपने बचाव के लिए कोई मार्ग न रहे या आप का कोई मोहरा शह देने वाले मोहरे के रास्ते में आने में या उसे पीट कर शतरंज की बिसात से हटा पाने में सफल हो सके। मात का अर्थ है पराजय अर्थात खेल का अन्त।

आप उस समय अपने विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह को शह दे सकते हैं जब आपका कोई मोहरा बादशाह पर आक्रमण करने के लिए तैयार हो और किसी खाने में पहुँचकर बादशाह पर आक्रमण कर दे तो आप अपनी इस चाल को शह कहेंगे। यह ऐसी स्थिति होती है जब बादशाह के पास अपने बचाव का कोई साधन नहीं रह जाता।

**चित्र 84**



[इस चित्र में सफेद हाथी ने आठवीं पंक्ति में वजीर घोड़े के स्थान पर पहुँचकर काले बादशाह को शह दे दी है। यानी सफेद हाथी ने सीधे काले बादशाह पर आक्रमण कर दिया है।]

आप इस शह से निम्नलिखित तीन अलग-अलग तरीके अपनाकर बच सकते हैं–

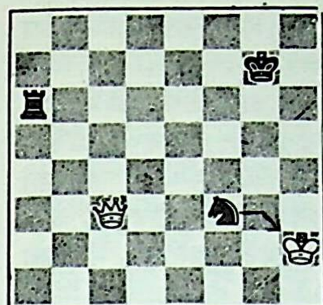
1— आक्रमणकारी मोहरे को मारकर।

2— बादशाह को किसी सुरक्षित घर में ले जाकर।

3— अपने किसी मोहरे को अपने बादशाह और उस पर आक्रमण करने वाले मोहरे के दरम्यान लाकर।

केवल यही तीन स्थितियां या उपाय ऐसे हैं जब आप अपने बादशाह को शह से बचा सकते हैं।

चित्र 85



[इस चित्र में सफेद बादशाह को काले घोड़े ने शह दी है। इस समय बिसात पर मोहरों की स्थिति इस प्रकार है।]

काला बादशाह अपने घोड़े के पैदल के स्थान पर है।

काला हाथी अपने स्थान से तीसरे घर में अपनी पट्टी में है।

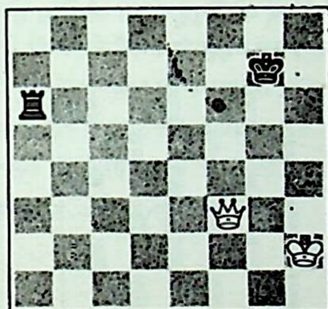
सफेद बादशाह वजीर—हाथी के अगले खाने में है।

काला घोड़ा बादशाह—ऊंट से तीसरे खाने में है जहां से उसने सफेद बादशाह को शह दी है।

सफेद वजीर या रानी काले घोड़े की कतार में काले घोड़े से तीसरे खाने में है।

क्योंकि काले घोड़े की सुरक्षा के लिए कोई मोहरा नहीं है इसलिए सफेद वजीर (रानी) उसे बड़ी आसानी से पीटकर बिसात पर से हटाकर अपने बादशाह को शह से बचा सकता है।

चित्र 86



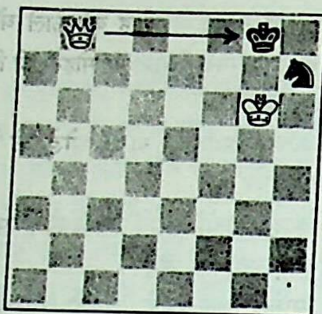
[इस चित्र में काला बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर है। और काला घोड़ा बादशाह—हाथी के पैदल के स्थान पर है।]

सफेद बादशाह काले बादशाह के ठीक सामने छठी पंक्ति में बादशाह—घोड़े के पैदल से अगले खाने में है।

सफेद वजीर (रानी) काले वजीर के घोड़े के स्थान पर आकर काले बादशाह को शह दे रहा है।

इस शह को बड़ी खूबसूरती से बचाया जा सकता है। काला घोड़ा अपनी चाल चलकर सफेद वजीर और अपने काले बादशाह के बीच ऐसे स्थान पर आ जाएगा जहां से वह सफेद वजीर की शह को ही नहीं बचा लेगा बल्कि सफेद बादशाह को शह भी दे देगा।

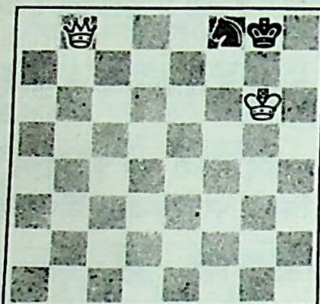
चित्र 87



[इस चित्र में चित्र 87 में बताए गये खेल के अनुसार काले घोड़े ने अपने काले बादशाह के बराबर वाले स्थान पर आकर सफेद वजीर द्वारा दी गई शह को ही बेकार नहीं कर दिया बल्कि सफेद बादशाह को शह भी देती है।]

सफेद बादशाह काले घोड़े की शह से बचने के लिए छठी पट्टी में काले हाथी के सामने दूसरे घर में चला जायेगा।

चित्र 88

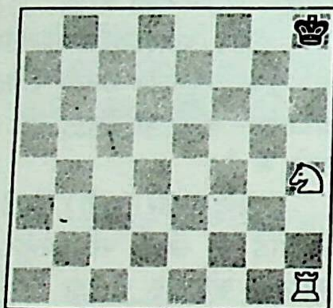


काले मोहरों के खिलाड़ी के पास अब अपने बादशाह के अलावा और कोई मोहरा नहीं है। घोड़े को वह चल नहीं सकता इसलिए उसे काले बादशाह को सातवीं पट्टी में घोड़े के सामने वाले घर में ले जाना पड़ेगा।

लेकिन कुछ चालों के बाद सफेद वजीर काले बादशाह को आठवीं पंक्ति के कोने में घेर कर मात दे सकता है।

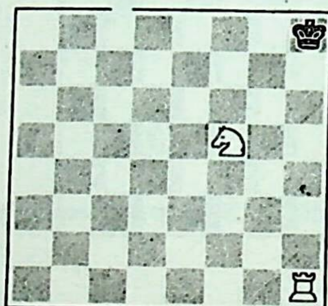
इस चित्र के अनुसार जब बादशाह अपने बचाव के लिए चला जायेगा तो—

चित्र 89



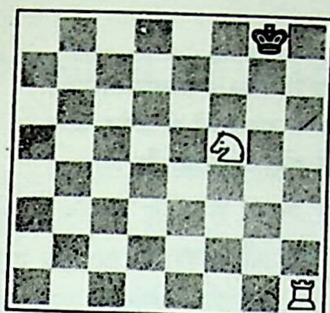
[इस चित्र में काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर है। सफेद हाथी और काले बादशाह के दरम्यान सफेद घोड़ा चौथे खाने में है। यह स्थिति मोहरे को बीच में से उठाकर शह देने की स्थिति है।]

चित्र 90



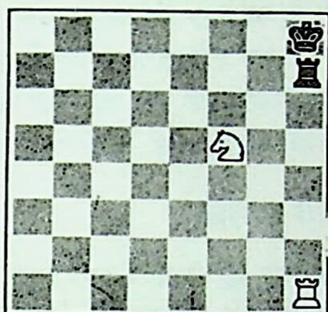
[इस चित्र में घोड़े को पांचवीं पंक्ति में पांचवें खाने में रख दिया गया है और इस तरह घोड़े के हटते ही हाथी की शह बादशाह को लग जाती है।]

चित्र 91



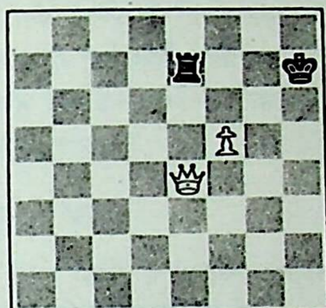
[हाथी की शह लगने पर बादशाह अपने बचाव के लिए अपने घोड़े के स्थान पर चला जायेगा

चित्र 92

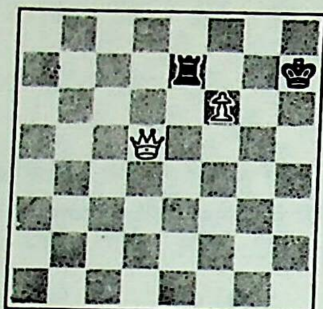


[काले बादशाह का हाथी जो अपनी पट्टी के अपने पैदल के स्थान पर रखा हुआ है। अपने बादशाह के बचाव के लिए सामने आ जायेगा। उस स्थिति में बादशाह को अपने बचाव के लिए अपने घोड़े वाले खाने में जाने की जरूरत नहीं पड़ेगी।]

चित्र 93



[उठती हुई शह कभी-कभी बहुत ही हानिकारक सिद्ध होती है। जैसे ही उठती हुई शह देने के लिए कोई मोहरा आगे बढ़ाया जाता है वह बढ़ने वाला मोहरा विपक्ष के किसी मोहरे पर आक्रमण करने की स्थिति में आ जाता है जिस प्रकार चित्र 93 में दिखाया गया है।]



जैसाकि चित्र 94 में दिखाया गया है। काले बादशाह के शह बचते ही सफेद पैदल ने काले हाथी को पीट दिया है।

# "उठती हुई शह" (DISCOVERED CHECK)

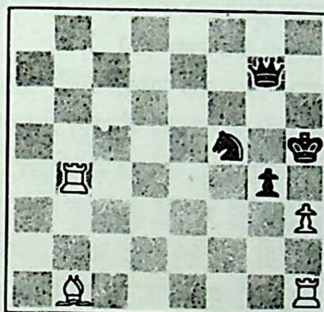
वास्तव में आविष्कृत शह वह शह है जो विपक्षी बादशाह और किसी ऐसे मोहरे के बीच से किसी मोहरे के हट जाने पर लगती है। मान लीजिए एक पक्ष का बादशाह और दूसरे पक्ष के एक हाथी या एक ऊंट या फिर वजीर के दरम्यान कोई दूसरे पक्ष का मोहरा रखा हुआ है। अगर उस मोहरे को हटा दिया जाए तो दूसरे पक्ष के बादशाह को शह लग जायेगी।

जिस मोहरे की शह लगती है वह अपने स्थान पर ही स्थित होता है। उसे अपने स्थान से हटकर शह देने की कतई जरूरत नहीं होती। लेकिन दूसरे पक्ष के बादशाह और उस मोहरे के दरम्यान अगर शह देने वाले पक्ष का कोई मोहरा रखा है तो उसे उसके स्थान से हटा दिया जाता है।

## डबल यानी दोहरी शह

कभी-कभी उठती हुई शह के लिए हम जिस मोहरे से विपक्षी बादशाह को शह देते हैं बादशाह और शह देने वाले मोहरे के बीच के मोहरे के आगे बढ़ाकर जैसे ही शह दी जाती है विपक्षी बादशाह को उस बढ़ाये गए मोहरे की भी शह लग जाती है। इसी को डबल यानी दोहरी शह कहते हैं।

**चित्र 95**



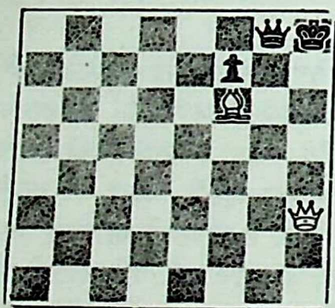
इस चित्र में सफेद पैदल अपने हाथी की पट्टी में तीसरे स्थान पर है। वह अपने घोड़े के चौथे स्थान पर रखे काले पैदल पर आक्रमण कर रहा है। अगर वह काले पैदल को पीटता है तो काले बादशाह और सफेद हाथी के बीच की पट्टी खाली हो जाती है और काले बादशाह को सफेद हाथी की शह लग जाती है। इसके साथ ही सफेद पैदल काले पैदल के स्थान पर पहुँचकर जब उसे पीट देता है तो उसकी शह भी काले बादशाह को लग जाती है। इस तरह

काले बादशाह को एक साथ दो शह यानी डबल शह लग जाती है। एक सफेद हाथी की और दूसरी सफेद पैदल की।इस चित्र में सफेद पैदल अपने हाथी की पट्टी में तीसरे स्थान पर है। वह अपने घोड़े के चौथे स्थान पर रखे काले पैदल पर आक्रमण कर रहा है। अगर वह काले पैदल को पीटता है तो काले बादशाह और सफेद हाथी के बीच की पट्टी खाली हो जाती है और काले बादशाह को सफेद हाथी की शह लग जाती है। इसके साथ ही सफेद पैदल काले पैदल के स्थान पर पहुँचकर जब उसे पीट देता है तो उसकी शह भी काले बादशाह को लग जाती है। इस तरह काले बादशाह को एक साथ दो शह यानी डबल शह लग जाती है। एक सफेद हाथी की और दूसरी सफेद पैदल की।

सफेद पैदल अगर किसी अपने मोहरे के जोर में नहीं है तो काला बादशाह उसे पीटकर इस डबल शह से बच सकता है वरना सफेद पैदल अपने ऊंट के जोर में काले घोड़े को पीट देगा।

बादशाह के पास शह से बचने के लिए एक ही स्थान है—अपने घोड़े की पट्टी में चौथा स्थान। इस स्थिति में सफेद हाथी अपने घोड़े के स्थान पर आकर काले बादशाह को फिर शह देगा और घोड़ा पैदल के स्थान पर बैठे सफेद वजीर को मात देगा। और फिर दूसरे सफेद हाथी की सहायता से दो-तीन चालों में काले बादशाह पर मात हो जायेगी। इस प्रकार सफेद पैदल के काले पैदल को मात कर देने वाली डबल शह बहुत ही लाभकारी सिद्ध होगी।

**चित्र 96**



[इस चित्र में काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर है। इसके दायीं ओर घोड़े के स्थान पर उसका काला वजीर है। सफेद वजीर अपने हाथी की पट्टी में तीसरे स्थान पर है और उसी पट्टी में सफेद वजीर के आगे सफेद ऊंट रखा है।]

अगर सफेद ऊंट को उनकी टेढ़ी चाल के अनुसार उसके छठे खाने में चल दिया जाए तो काले बादशाह को डबल शह लग जायेगी। ऊंट के अपनी पट्टी के छठे स्थान पर पहुँचते ही उसकी शह काले हाथी के स्थान पर मौजूद बादशाह पर लगेगी। साथ ही ऊंट के हट जाने पर सफेद वजीर की सीधी शह भी बादशाह पर पड़ेगी।

और इस तरह डबल शह लगने पर काले बादशाह के पास अपने बचाव के लिए कोई स्थान नहीं रहेगा और मात हो जायेगी।

# दोहरी चाल

अगर कोई मोहरा चाल चलने के बाद विपक्ष के दो मोहरों पर आक्रमण करने की स्थिति में आ जाता है तो इसे दोहरी चाल कहते हैं।

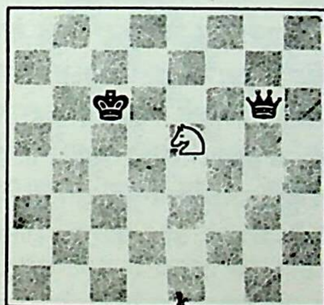
दोहरी चाल अत्यधिक कुशलतापूर्ण रणनीति की चाल होती है। यह रणनीति बड़ी सूझ-बूझ और बड़ी चतुराई से निर्धारित की जाती है जिससे एक ही चाल में विपक्ष के दो मोहरे चपेट में आ जाते हैं और विपक्षी खिलाड़ी को यह सोचने पर विवश हो जाना पड़ता है कि अपने उन दोनों मोहरों में से किस मोहरे को बचाए। किसी मोहरे को बचाते हुए उसे यह भी सोचना पड़ेगा कि वह जिस दूसरे मोहरे की बलि दे रहा है उसकी बलि कहीं व्यर्थ तो सिद्ध नहीं हो जायेगी? उस मोहरे को मारने के बाद मारने वाले विपक्षी मोहरे की भविष्य में क्या-क्या चालें होंगी।

दोहरी चाल में अगर उस मोहरे के द्वारा विपक्षी बादशाह को शह लग जाती है तो दूसरा खिलाड़ी केवल शह बचाने का प्रयास करेगा। इसका परिणाम यह होगा कि दोहरी मार करने वाला मोहरा उस मोहरे को पीट देगा।

दोहरी मार करने वाली चाल की रणनीति बनाना शतरंज के प्रत्येक खिलाड़ी के लिए जहां महत्त्वपूर्ण और लाभकारी है वहीं आवश्यक भी है। शतरंज की बिसात पर जितने भी मोहरे होते हैं उनमें से पैदल और घोड़े दोहरी मार करने वाली चाल चलने में बहुत ही कुशल होते हैं। उनकी दोहरी मार करने वाली चालें कभी भी निरर्थक नहीं जातीं। विपक्षी खिलाड़ी को उस दोहरी मार करने वाली चाल से बच पाना कठिन होता है। उसका कोई भी महत्त्वपूर्ण मोहरा मारा जाना निश्चित होता है।

# घोड़े की दोहरी चाल

चित्र 97

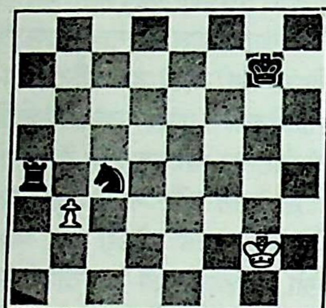


[इस चित्र में घोड़े की दोहरी मार करनेवाली चाल दिखाई गयी है।]

काला बादशाह अपने ऊंट की पट्टी में तीसरे स्थान पर है और काला वजीर या रानी अपने घोड़े के तीसरे स्थान पर है और सफेद घोड़े ने अपने बादशाह की पट्टी में पाँचवें स्थान पर आकर काले बादशाह को शह दी है। इस शह के साथ ही उसने काले वजीर को भी अपने आक्रमण की सीमा में घेर लिया है। इस प्रकार घोड़े ने एक ही चाल में अपने विपक्षी बादशाह और वजीर दोनों पर ही आक्रमण कर दिया है। घोड़े की यह चाल विपक्षी वजीर के लिए घातक सिद्ध होगी। जैसे ही काला बादशाह शह से बचेगा सफेद घोड़ा काले वजीर को पीट देगा।

## पैदल की दोहरी चाल

चित्र 98



[इस चित्र में पैदल की दोहरी मार करनेवाली चाल दिखाई गयी है।]

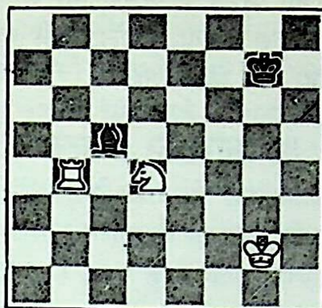
सफेद पैदल ने एक घर आगे बढ़कर अपनी सामान्य चाल से काले हाथी और काले घोड़े पर एक-साथ आक्रमण कर दिया है।

काला हाथी अपनी पट्टी में पांचवें स्थान पर है और काला घोड़ा अपने ऊंट वाली पट्टी में पांचवें स्थान पर है।

सफेद घोड़ा—पैदल ने अपने स्थान से एक घर चलकर काले हाथी और काले घोड़े पर एक साथ आक्रमण कर दिया है। सफेद पैदल को मारना इन दोनों मोहरों के वश में नहीं है। ऐसी सूरत में विपक्षी खिलाड़ी अपने केवल एक ही मोहरे को बचा सकेगा। अगर वह अपने हाथी को बचायेगा तो घोड़ा और अगर घोड़े को बचायेगा तो हाथी जरूर मारा जायेगा। सफेद पैदल की दोहरी आक्रमण करने वाली यह चाल सोची-समझी और कारगर रणनीति की एक लाभकारी चाल है।

# ऊँट की दोहरी चाल

चित्र 99

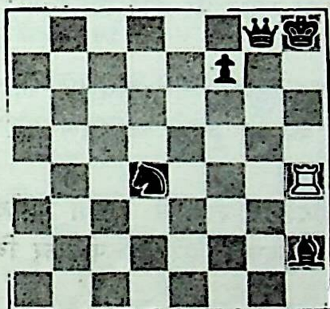


[इस चित्र में काले ऊंट की दोहरी आक्रमण करने वाली चाल दिखाई गई है।]

काला ऊंट अपनी पट्टी में चौथे स्थान पर है। सफेद हाथी अपने घोड़े के चौथे स्थान पर है और सफेद घोड़ा अपने वजीर के चौथे स्थान पर है। इस तरह काले ऊंट ने अपनी पट्टी में चौथे स्थान पर आकर सफेद हाथी और सफेद घोड़े दोनों मोहरों पर एक ही चाल में एक साथ आक्रमण कर दिया है। अब सफेद मोहरों से खेलने वाले को इन दोनों मोहरों में से किसी एक को बचाना होगा। अगर वह हाथी को बचाएगा तो घोड़ा और घोड़े को बचाएगा तो हाथी काले ऊंट द्वारा निश्चित रूप से मारा जाएगा।

# हाथी की दोहरी चाल

चित्र 100



[इस चित्र में हाथी की दोहरी मार करने वाली चाल दिखाई गयी है।]

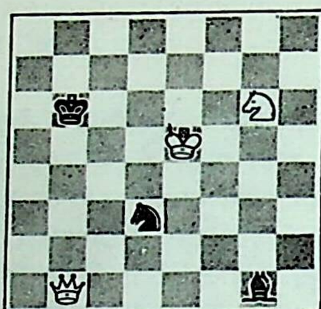
इस चित्र में काला बादशाह अपने हाथी के स्थान पर है और काला वजीर बादशाह के दायीं ओर घोड़े के स्थान पर है। ऊंट–प्यादा अपने स्थान पर है।

काला घोड़ा बादशाह की पट्टी में पांचवें स्थान पर और काला ऊंट अपने हाथी की पट्टी में सातवें स्थान पर है।

सफेद हाथी अपनी पट्टी में चौथे स्थान पर आकर बादशाह को शह भी देता है और काले घोड़े और काले ऊंट को अपने आक्रमण की सीमा में भी ले लेता है। अब जैसे ही काला बादशाह शह बचेगा, सफेद हाथी वाले घोड़े या काले ऊंट में से किसी भी एक मोहरे को मार देगा।

## वजीर की दोहरी आक्रामक चाल

**चित्र 101**



[इस चित्र में वजीर के दोहरे आक्रमण की चाल दिखाई गयी है।]

काला बादशाह अपने घोड़े के दूसरे स्थान पर है। काला घोड़ा अपने बादशाह की पट्टी में आठवें स्थान पर और काला ऊंट सफेद बादशाह—घोड़े के स्थान पर है।

सफेद बादशाह अपनी पट्टी में पांचवें स्थान पर और सफेद घोड़ा अपनी पट्टी में छठे स्थान पर है।

सफेद वजीर अपने घोड़े के स्थान पर आकर काले बादशाह को शह देता है। साथ ही काले घोड़े और काले ऊंट को भी अपने आक्रमण की सीमा में घेर लेता है।

इस स्थिति में जैसे ही काला बादशाह शह से बचेगा सफेद वजीर काले घोड़े या काले ऊंट में से किसी भी एक मोहरे को पीटकर बिसात से हटा देगा।

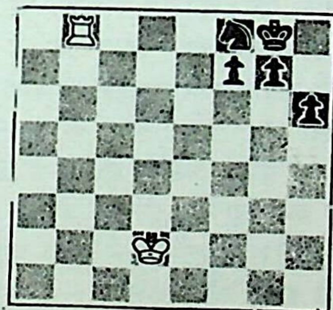
# पिन—जकड़ या अर्दब

शतरंज के पाश्चात्य खिलाड़ी जिसे पिन 'PIN' कहते हैं और जिसका अर्थ है किसी विपक्षी मोहरे को इस तरह जकड़ लेना कि वह गतिहीन हो जाए अर्थात् चाल न चल सके। गतिहीन होने वाला मोहरा अपने बादशाह के दाएं-बाएं या नीचे-ऊपर के किसी भी ऐसे स्थान पर हो सकता है जिसकी सीधी पट्टी में दूसरे खिलाड़ी का हाथी या वजीर हो। भारतीय परम्परावादी शतरंज के खिलाड़ी इस स्थिति को विपक्षी बादशाह के साथ वाले मोहरे को अर्दब में ले लेना कहते हैं। अर्दब में आया हुआ मोहरा अपने स्थान से इसलिए नहीं हट पाता कि उसके हट जाने पर बादशाह को शह लग जायेगी।

किसी विपक्षी मोहरे को इस तरह जकड़ कर गतिहीन बना देना रणनीति का एक मूल्यवान, लाभकारी और अचूक अंग है। अर्दब में आने वाला मोहरा कोई भी हो सकता है। इस स्थिति में पक्ष और विपक्ष के तीनों मोहरे एक ही पंक्ति में होते हैं। विपक्षी मोहरे और अर्दब के मोहरे के बीच किसी अन्य मोहरे के आने की सम्भावना नहीं होती।

अर्दब एक पक्ष के एक मोहरे और दूसरे पक्ष के दो मोहरों के बीच के मोहरे को माना जाता है जो किसी भी दशा में अपने स्थान से कोई चाल चलकर उस मोहरे को ही मार सकता है जिसने उसे अर्दब में ले लिया है। यानी अपने घिराव में लेकर गतिहीन बना दिया है। और वह इधर-उधर इसलिए नहीं हट सकता कि वह अपने बादशाह का विपक्षी मोहरे द्वारा लगने वाली सम्भावित शह से रक्षा कर रहा है।

**चित्र 102**



[यह चित्र एक सामान्य अर्दब की स्थिति स्पष्ट करता है।]

इस चित्र में काला बादशाह अपने वजीर के घोड़े के स्थान पर है और वजीर–घोड़ा वजीर–ऊंट के स्थान पर है। सफेद हाथी ने काले बादशाह–घोड़े के स्थान पर आकर काले घोड़े को अर्दब में ले लिया है। काला घोड़ा उस स्थान से हट नहीं सकता क्योंकि उसके हटते ही काले बादशाह को शह लग जायेगी। हालांकि काला घोड़ा बड़ी आसानी से एक ही चाल में हाथी की मार से दूर जा सकता है। लेकिन क्योंकि उसके हटते ही सफेद हाथी और बादशाह के बीच की पट्टी खाली हो जाएगी और काले बादशाह को शह लग जायेगी। कोई भी मोहरा अपने बादशाह को इस स्थिति में अकेला और असुरक्षित नहीं छोड़ सकता कि वह उसके हटते ही किसी विपक्षी मोहरे के आक्रमण का निशाना बन जाए। इस तरह सफेद हाथी ने काले घोड़े को अर्दब में लेकर उसे गतिहीन बना दिया है। इसका वास्तविक अर्थ यह है कि सफेद हाथी ने काले घोड़े को नहीं बल्कि बादशाह को भी गतिहीन बना दिया है। इस स्थिति में काला बादशाह अपने बचाव के लिए अगर अपने काले हाथी या हाथी–पैदल के स्थान पर हट जाता है तो सफेद हाथी काले घोड़े को मार देगा और काले बादशाह को शह दे सकेगा।

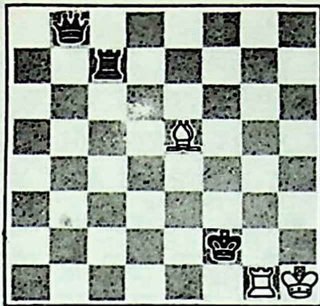
अर्दब में एक सीधी पंक्ति तीनों मोहरों के आगे और पीछे होती है। आमतौर पर इस प्रकार का अर्दब बिसात की पहली पंक्ति में ही लगता है।

अर्दब दो प्रकार की होती है–Absolute अर्थात निरपेक्ष या निर्वाध और दूसरी अर्दब होती है–Relative अर्थात सम्बन्धित। चित्र 102 में Absolute अर्थात निरपेक्ष अर्दब का उदाहरण प्रस्तुत किया गया है। इस उदाहरण में चाल चलकर सफेद हाथी ने काले घोड़े को अर्दब में ले लिया है।

Relative Pin या सम्बद्ध अर्दब में एक पक्ष का कोई मोहरा दूसरे पक्ष के किसी ऐसे मोहरे को अर्दब में ले लेता है जिसके पीछे कोई बड़ा और शक्तिशाली मोहरा हो जिसके पिट जाने पर विपक्षी खिलाड़ी को हानि पहुंचे। अर्दब में आनेवाला मोहरा भी अर्दब में लेने वाले मोहरे की अपेक्षा बड़ा और महत्त्वपूर्ण हो सकता है। इस प्रकार के अर्दब में आनेवाले मोहरे को भी हटा देने पर हानि होती है। अगर अर्दब में आए हुए मोहरे को इधर-उधर चल दिया जाए तो ऐसी हानि होती है जिससे बाजी कमजोर हो जाती है और उसका रुख बदल जाता है।

इस चित्र 103 में काला वजीर या रानी अपने काले घोड़े के स्थान पर है। सफेद बादशाह की पट्टी में पांचवें स्थान पर सफेद ऊंट है जो अपनी तिरछी चाल से काले वजीर या रानी पर आक्रमण कर रहा है। लेकिन काले वजीर और सफेद ऊंट के बीच काला हाथी अर्दब में है। सफेद ऊंट ने चाल चलकर काले वजीर के सामने के बाएं स्थान पर बैठे हाथी को अर्दब में ले लिया है। अब चाल काले मोहरों की है। अगर काले हाथी को बचाया जाए तो सफेद

चित्र 103

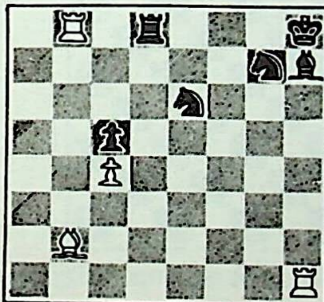


[इस चित्र में सम्बद्ध Relative अर्दब का एक उदाहरण प्रस्तुत किया गया है!]

ऊंट काले वजीर को मार देगा। लेकिन वजीर शतरंज का सबसे अधिक शक्तिशाली मोहरा होता है इसलिए उसे बचाने के लिए हाथी की कुर्बानी देनी ही पड़ेगी। इस दशा में काला वजीर अगर सफेद ऊंट अपने किसी मोहरे के जोर में न हुआ तो काले हाथी को मारने वाले सफेद ऊंट को पीट देगा लेकिन अगर सफेद ऊंट काले हाथी को पीटने के बाद किसी मोहरे के जोर में है तो काले वजीर को अपने बचाव के लिए अपने स्थान से किसी सुरक्षित स्थान में चला जाना पड़ेगा। और काले वजीर के हटते ही सफेद ऊंट काले हाथी को पीट कर बिसात से हटा देगा।

शतरंज की बिसात पर केवल हाथी, ऊंट और वजीर ही किसी मोहरे को अर्दब में ले सकते हैं। घोड़ा और पैदल किसी भी मोहरे को अर्दब में नहीं ले सकते।

चित्र 104



[इस चित्र में काले बादशाह को सफेद हाथी ने शह दी है। काले बादशाह के पास दो घोड़े और एक ऊंट है लेकिन ये तीनों ही मोहरे गतिहीन हैं। वे बादशाह की रक्षा नहीं कर सकते और न सफेद हाथी और बादशाह के बीच आकर शह को रोक सकते हैं। इन तीनों मोहरों में से एक भी ऐसा मोहरा नहीं है जो सफेद हाथी और काले बादशाह के बीच आ सके। इस स्थिति में बादशाह को विवश होकर अपनी सुरक्षा के लिए अपने सामने की पंक्ति में किसी न किसी स्थान पर जाना

पड़ेगा और बादशाह के हटते ही सफेद हाथी काले वजीर को पीटकर आगे ऊंट को घेर लेगा। और इस तरह काले मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी की बाजी कमजोर होकर पूरी तरह लड़खड़ा जायेगी। उसे अपने ऊंट को हटाना पड़ेगा।

काला ऊंट चौथे खाने में आकर सफेद बादशाह को शह दे सकता है लेकिन सफेद बादशाह के सुरक्षित स्थान पर पहुँच जाने के बाद सफेद हाथी के अर्दब में आया काला घोड़ा संकट में पड़ जाएगा और सफेद ऊंट उसे पीटकर अपने सफेद हाथी और काले बादशाह के बीच आये इस अर्दब को हटा देगा। और अगर अपने बादशाह के पैदल के अगले खाने में बैठे काले घोड़े ने सफेद ऊंट को बदले में मार दिया तो सफेद हाथी उसे मारकर काले बादशाह को शह दे देगा। और इस तरह अर्दब की एक ही चाल में काला वजीर और दोनों काले घोड़े मार दिए जायेंगे।

इस प्रकार के अर्दब को Complex Pin अर्थात बहुत ही जटिल और पेचीदा अर्दब कहते हैं। यह स्थिति सफेद मोहरों के खिलाड़ी के लिए जितनी लाभकारी है काले मोहरों के खिलाड़ी के लिए उतनी ही हानिकारक है।

# बराबरी पर समाप्त होने वाला खेल

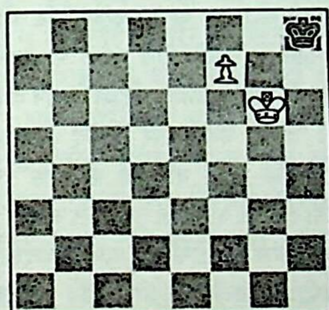
शतरंज के खेल का अन्तिम परिणाम विपक्षी बादशाह को शह देते हुए मात करना होता है, लेकिन कभी-कभी लगातार शह देते रहने पर भी मात नहीं होती। न तो काले मोहरों के खिलाड़ी की विजय होती है और न सफेद मोहरे वाले खिलाड़ी की पराजय। और जब यह बात स्पष्ट हो जाती है कि कोई भी खिलाड़ी अपने प्रतिद्वन्द्वी खिलाड़ी को मात नहीं दे पायेगा तो बाजी 'ड्रा' हो जाती है। यानी बराबरी पर समाप्त हो जाती है।

बाजी के बराबरी पर समाप्त होने के निम्नलिखित छह कारण होते हैं—

1. बादशाह को ज़िच में डाल देना। अर्थात ऐसी स्थिति उत्पन्न कर देना कि बादशाह को चाल चलने के लिए कोई स्थान ही न बचे। यानी उसे चारों ओर से इस तरह घेर लिया जाए कि वह गतिहीन बन कर रह जाए।
2. अगर पचास चालों के बाद भी कोई निर्णयात्मक परिणाम न निकले।
3. मात देने वाले मोहरों की कमी।
4. एक ही चाल को तीन बार चला जाए।
5. निरन्तर शह देने पर।
6. आपसी समझौता।

**चित्र**—जैसा कि ऊपर बताया गया है कि जब किसी भी पक्ष का बादशाह अपने या विपक्षी मोहरों से इस तरह घिर जाए कि वह कोई भी चाल चलने में असमर्थ हो जाए तो उसे 'जिच' की स्थिति कहते हैं।

**चित्र 105**

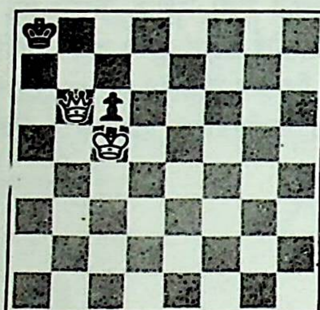


[इस चित्र में काला बादशाह अपने हाथी के निश्चित स्थान पर है। उसे सफेद बादशाह और पैदल ने इस तरह अपने घेरे में ले लिया है कि वह अपने सामने के किसी भी खाने में नहीं जा सकता। हालांकि वह इस समय जिस स्थान पर है वहां उसे कोई भी विपक्षी मोहरा—वजीर या पैदल शह नहीं दे रहा। लेकिन अगर वह किसी भी खाने में चलेगा तो उसे शह लग जायेगी और शतरंज के खेल के नियम के अनुसार बादशाह खुद कोई ऐसी चाल नहीं चल सकता जहाँ उसे

शह लगती हो। इस स्थिति को जिच कहते हैं। और जब बादशाह जिच हो जाता है तो बाजी समाप्त हो जाती है।]

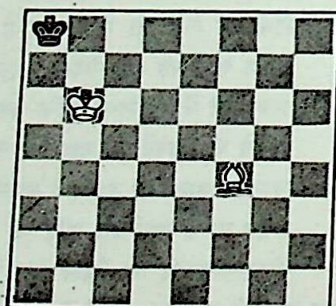
शतरंज के नियम के अनुसार विपक्षी को ऐसी चाल से बचना जरूरी है कि उसकी कोई भी चाल विपक्षी बादशाह को जिच की स्थिति में न डाल सके। लेकिन क्योंकि विपक्षी अपनी चालों द्वारा बादशाह को जिच देता है इसलिए इस जिच को उसकी विजय और विपक्षी खिलाड़ी की पराजय नहीं माना जा सकता। इसलिए बाजी बराबर पर समाप्त मान ली जाती है। इसे Stalemate या Imitation mate कहते हैं।

चित्र 106



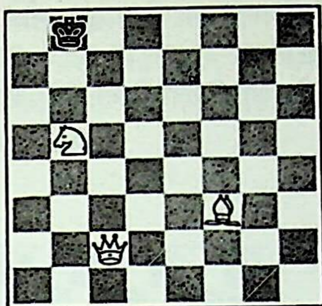
[इस चित्र में काले बादशाह को हालांकि शह नहीं लग रही। वह अपने हाथी के स्थान पर है। लेकिन सफेद वजीर ने काले ऊंट के तीसरे खाने में आकर उसकी चालों को रोक दिया है। उसके पास केवल एक पैदल है जिसे सफेद बादशाह ने आगे बढ़कर चलने से रोक दिया है। क्योंकि चाल काले मोहरों की है। और उसके दोनों मोहरे बादशाह और पैदल की चालों को रोक दिया गया है। इसलिए काले बादशाह को जिच हो गई और खेल बराबरी पर खत्म हो गया।]

चित्र 107



[इस चित्र में काला बादशाह अपने काले हाथी के स्थान पर है। उसके ऊंट की तिरछी पंक्ति में अपने चौथे स्थान पर सफेद ऊंट है और उसके काले ऊंट के सामने वाली पट्टी में तीसरे स्थान पर सफेद बादशाह है। हालांकि काले बादशाह को शह नहीं लग रही लेकिन वह चाल नहीं चल सकता। उसके आसपास के तीनों घर सफेद बादशाह और सफेद ऊंट ने घेर लिए हैं। इसलिए वह जिच हो चुका है। इस स्थिति में बाजी बराबरी पर समाप्त हो जायेगी।]

चित्र 108



[इस चित्र में काला बादशाह अपने घोड़े के स्थान पर है। इसी घोड़े की पट्टी में सफेद घोड़ा अपने पांचवें स्थान पर है। यानी काले बादशाह के आगे वाले घर खाली हैं। साथ ही उसके दायें और बायें के भी दोनों घर खाली हैं लेकिन काला बादशाह अपने सामने के तिरछे दायें-बायें घर में इसलिए नहीं चल सकता कि ये दोनों घर सफेद घोड़े के घिराव में हैं। काला बादशाह कोने में खाली अपने काले हाथी के घर में भी नहीं जा सकता क्योंकि वह घर उस सफेद ऊंट के घिराव में है जो अपनी पट्टी में तीसरे स्थान पर है। इसी तरह काला बादशाह अपने घोड़े के घिराव में है जो अपनी पट्टी के तीसरे स्थान पर है। इसी तरह काला बादशाह अपने घोड़े के पैदल के घर में भी नहीं आ सकता। क्योंकि वह घर भी सफेद ऊंट के घिराव में है। और न काला बादशाह अपने काले ऊंट के स्थान पर जा सकता है क्योंकि उस पट्टी में अपने ऊंट-पैदल के स्थान पर सफेद वजीर बैठा हुआ है।]

इस प्रकार बादशाह की सारी चालें बन्द हो चुकी हैं। इसी स्थिति को जिच मानते हैं। इसलिए इस बाजी में न तो किसी खिलाड़ी की जय हुई और न किसी की पराजय।

## चालों का नियम

अगर दोनों खिलाड़ी निरन्तर पचास चाल चल कर शह देते रहें अर्थात एक पक्ष दूसरे पक्ष को निरन्तर शह देता रहे और कोई दूसरी चाल न चले तो न तो कोई मोहरा ही पिटने पायेगा और न कोई पैदल ही चल पायेगा। विवश होकर शह देने वाले खिलाड़ी को बाजी समाप्त करने की घोषणा करनी पड़ती है। यह शतरंज के खेल का एक व्यावहारिक और कठोर नियम है। मान लीजिए कोई पैदल अपनी चाल चले और अपनी ही चाल में फँस जाए तो उसके बाद पचास चालों की गिनती दोबारा शुरू कर दी जायेगी। इस नियम का प्रयोग कभी-कभी ही करने का अवसर मिलता है।

## मात देने के लिए अपर्याप्त मोहरे

अगर बाजी खेलते-खेलते अन्त में इतने मोहरे नहीं रह जाते कि उनकी सहायता से मात की जा सके, कभी-कभी सारे मुख्य मोहरे पिट जाते हैं, और

अकेला बादशाह रह जाता है। तब अकेला बादशाह बिना किसी मोहरे की सहायता के विपक्षी बादशाह को मात नहीं दे सकता।

इसी प्रकार बादशाह एक ऊंट के साथ मिलकर या फिर एक घोड़े के साथ मिलकर विपक्षी को मात नहीं दे सकता।

ऊंट से बादशाह को मात देने के लिए विपक्षी खिलाड़ी के पास कम-से-कम इतने मोहरे होने आवश्यक हैं—

1. बादशाह और वजीर या रानी।
2. बादशाह और एक हाथी
3. बादशाह और एक ऊंट
4. बादशाह, एक ऊंट और एक घोड़ा।

हाथी, घोड़ा, ऊंट और वजीर ऐसे मोहरे होते हैं जिन में से अगर कोई एक भी मोहरा किसी खिलाड़ी के पास होगा तो वह बड़ी आसानी से विपक्षी खिलाड़ी को मात दे सकता है।

## तीन बार चालों का पुनरावर्तन

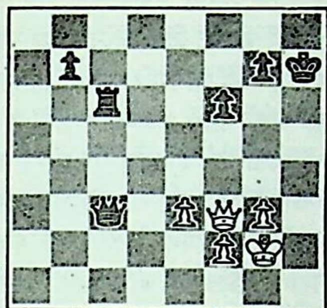
उस स्थिति में भी बाजी बराबरी पर समाप्त हो जाती है जब एक ही चाल तीन बार चली जाए और तीन बार एक ही जैसी स्थिति उत्पन्न हो जाए तो दूसरा खिलाड़ी खेल के ड्रा करने की मांग और दावा कर सकता है। यह आवश्यक नहीं है कि उस एक चाल को तीन बार अवश्य चला जाए। अगर पहली बार चाल चलने के बाद ऐसा अनुभव होने लगे कि इस चाल को तीसरी बार भी चलने पर मात नहीं होगी तो खेल को बराबरी पर समाप्त घोषित कर देना चाहिए। जो खिलाड़ी बाजी के ड्रा होने का दावा करे उसे एक चाल चल कर अच्छी तरह देख लेना चाहिए। अगर वह चाल चलने के बाद खेल को ड्रा करने का दावा करे तो उसके दावे को स्वीकार कर लेना चाहिए। एक ही चाल और उससे उत्पन्न एक ही स्थिति का नियम होते हुए भी आवश्यक नहीं है कि स्थिति की तीन बार पुनरावृत्ति की ही जाए।

## निरन्तर शह

निरन्तर शह देने का सिलसिला उसी समय शुरू होता है जब विपक्षी खिलाड़ी के पास अपने बादशाह को बचाने के लिए एक स्थान के अलावा दूसरा स्थान न रहे। बराबरी में खेल समाप्त होने का यह सामान्य नियम है। एक खिलाड़ी अपने शक्तिशाली मोहरों की चालों द्वारा विपक्षी खिलाड़ी के बादशाह को एक

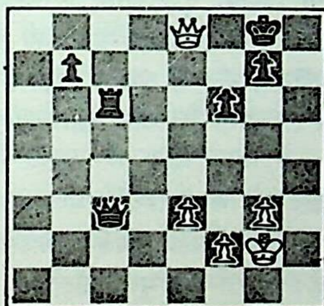
ऐसे स्थान पर ले आता है जहां शह देने पर उस घिरे हुए बादशाह के पास मात्र एक ही स्थान रह जाता है। इसलिए जब बादशाह को घेरकर इस स्थिति में लाने वाला खिलाड़ी शह देता है तो वह उसी स्थान पर चला जाता है। उसके बाद वह खिलाड़ी जितनी बार भी शह देगा बादशाह उन्हीं दो खानों में अदल-बदल कर चलता रहेगा और इस तरह मात नहीं हो पायेगी।

चित्र 109



[इस चित्र में काला बादशाह अपने काले हाथी के पैदल के स्थान पर है। सफेद वजीर अपने सफेद हाथी के पांचवें स्थान पर जाकर शह देता है। काले बादशाह के पास अपने बचाव के लिए एक मात्र अपने घोड़े का स्थान है। वह उस घर में जाकर शह से बच जायेगा। लेकिन सफेद वजीर आखिरी पंक्ति में काले बादशाह के स्थान पर पहुंचकर शह देगा। और फिर काला बादशाह अपने हाथी-पैदल के स्थान पर चला जायेगा और इस प्रकार यही चालें दोहराई जाती रहेंगी। इस स्थिति में काले मोहरों से खेलने वाला खिलाड़ी मांग कर सकता है कि बाजी को या तो बराबरी पर छोड़ दिया जाए या फिर किसी दूसरे मोहरे की चाल चली जाए।]

चित्र 110



# शतरंज के खेल का आरम्भ

शतरंज की प्रत्येक बाजी की तीन सुनिश्चित स्थितियां होती हैं।

1— आरम्भ

2— मध्य

3— अन्त

दो स्थितियों के बीच कोई भी ऐसी सीधी और स्पष्ट विभाजक रेखा नहीं हो सकती जो किसी चौथी स्थिति को उत्पन्न कर सके। ये तीनों स्थितियां शतरंज के वास्तविक खेल की सैद्धान्तिक व्याख्या को भलीभांति स्पष्ट करती है।

प्रारम्भिक स्थिति खेल की निर्माण अवस्था होती है। शतरंज के खेल का प्रारम्भ अपेक्षाकृत आसान है जिसमें मानवीकृत चालों के निदान सम्मिलित है। फिर भी शतरंज के खेल की प्रारम्भिक अवस्था की अपरिमित विविधताएं होती हैं। वे सभी व्यर्थ नहीं हो सकतीं। खेल का प्रारम्भ खेल के बीच की स्थिति को स्पष्ट कर देता है और उसी के साथ खेल के अन्त का अनुमान भी लग जाता है। यदि खेल का आरम्भ सुरक्षात्मक तरीके से पूरी सावधानी से किया जाए तो खेल के अन्तिम परिणाम का सहज ही अनुमान लगाया जा सकता है। खेल की प्रारम्भिक योजना ही खेल की मध्यवर्ती और अन्तिम अवस्था का निर्धारण करती है। इसलिए आवश्यक है कि खेल को सोची-समझी योजना के अनुसार आरम्भ किया जाए।

खेल की शुरुआत और खेल की पहली स्थिति वास्तव में खेल की आधारशिला होती है। यह आधारशिला जितनी दृढ़ होगी, सुनियोजित होगी खिलाड़ी को उतनी ही शीघ्र और आसानी से सफलता प्राप्त हो सकेगी।

खेल की पहली और प्रारम्भिक अवस्था मूल से आरम्भ होती है और दोनों ओर के मोहरों को स्पष्ट रूप से सामने ले आती है। और यही क्रम अन्त तक बना रहता है।

दस-बारह चालों में खिलाड़ी खेल की मध्य स्थिति में पहुंच जाते हैं। ये मूल चालें खेल के विकास और प्रगति का चरित्र-चित्रण अथवा रेखांकन और पूरे खेल का प्रतिनिधित्व करती हैं। आरम्भिक मूल चालों में अधिकतर सुरक्षात्मक चालें होती हैं। कुछ कुशल खिलाड़ियों ने आरम्भिक मूल चालों का निर्धारण किया है। कालान्तर में ये चालें उन्हीं खिलाड़ियों के नाम से विख्यात

हो गईं। दस-बारह या अधिक-से-अधिक पन्द्रह चालें खिलाड़ी की कुशलता और खेल की श्रेष्ठता को स्पष्ट कर देती हैं।

शतरंज के खेल की प्रारम्भिक चालों के अध्ययन से खेल और खिलाड़ी के कौशल तथा जय-पराजय का स्पष्ट आभास हो जाता है। प्रारम्भिक चालों पर ध्यान देना अत्यन्त आवश्यक होता है। चालों के देखने से अच्छी और बुरी चालों का पता चल जाता है। आवश्यकता होती है कि प्रारम्भिक चालों को दूरगामी सोच-विचार के बाद विपक्षी खिलाड़ी की चालों और उसकी भविष्य की सम्भावित चालों को ध्यान में रखकर चलना चाहिए। कुछ खिलाड़ी आरम्भ से ही इस बात के लिए प्रयत्नशील रहते हैं कि वे जितनी जल्दी हो सके केन्द्र में अपना दखल स्थापित कर लें। अर्थात बिसात के केन्द्रीय खानों पर नियन्त्रण प्राप्त कर लें। खेल का प्रारम्भ जिस ढंग से होता है उसका सीधा प्रभाव खेल के मध्यवर्ती भाग और अन्त पर पड़ता है। प्रत्येक खिलाड़ी आशा रखता है कि विसात के मध्यवर्ती भाग या खेल के मध्य की स्थिति में हाथी सर्वाधिक गतिशील मोहरा होता है। और मध्यवर्ती भाग की अधिक से अधिक सुरक्षा कर सकता है।

खेल की सुविधा के लिए खेल के प्रारम्भ को तीन भागों में विभाजित किया जा सकता है।

1. खेल का आरम्भ—बादशाह के सामने वाले पैदल जिसे P. K.4 कहते हैं पहले चला जाए।
2. P. K.4 की चाल के बाद विपक्षी की जो चाल हो उसके अनुसार चाल चली जाए।
3. खेल का अन्त, खेल के आरम्भ में बादशाह के सामने वाले पैदल के अलावा किसी अन्य मोहरे से किया जाए। वास्तव में बादशाह के सामने वाले पैदल को चलने के बाद विपक्षी कौन-सा मोहरा चलता है और उसका प्रभाव क्या पड़ेगा इस पर विचार करके ही दूसरी चाल चलनी चाहिए।

मोहरों की प्रारम्भिक चालें वास्तव में अपने बादशाह को सुरक्षा घेरे में लेने के उद्देश्य से चली जाती हैं।

शतरंज की बाजी का प्रारम्भ वास्तव में मोहरों की चालों और उनका केन्द्रीयकरण करना होता है। विशेष रूप से घोड़ा और ऊंट को इसीलिए आगे बढ़ाया जाता है कि वे बादशाह को अपनी सुरक्षा में लेकर एक ऐसे किले का निर्माण कर सकें कि विपक्षी सहज ही किले को तोड़कर बादशाह के निकट अपने किसी मोहरे को पहुँचा पाने में या उसे शह दे पाने में समर्थ न हो सके।

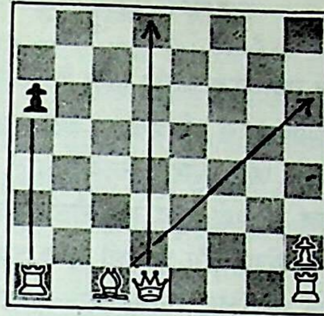
पहली चाल बादशाह की दिशा से होगी। यानी बादशाह के सामने वाला पैदल आगे बढ़कर खेल का प्रारम्भ करेगा, और बादशाह के चारों ओर एक मजबूत किले का निर्माण हो जायेगा। घोड़े और ऊंट की चाल चलने पर हाथी, बादशाह के निकट पहुँच जायेगा जो बादशाह की सुरक्षा में भरपूर योगदान देगा। हाथी के निकट आ जाने पर बादशाह सुरक्षित हो जायेगा। अपने निश्चित स्थान पर बैठे हाथी के सामने उसका पैदल होने के कारण उसकी गति रुक जाती है। लेकिन जब उसके और बादशाह के बीच के घोड़ा और ऊंट चाल चलकर किले का निर्माण करने लगते हैं तो हाथी को अपनी चाल चलने के लिए पट्टी खाली मिल जाती है और वह एक ही चाल में बादशाह के बायीं ओर पहुँच जाता है। हाथी के बादशाह के निकट पहुँचते ही किला सुदृढ़ हो जाता है।

पहले घोड़ा, उसके बाद ऊंट और फिर हाथी की चालें चलनी चाहिएं। हाथी की चाल खेल के विकास के रास्ते यानी अन्य मोहरों को चलने का रास्ता खोल देती है। पहले बादशाह की ओर से किले को सुदृढ़ बना लेना चाहिए। यह किला आपके बादशाह की रक्षा करेगा। बादशाह की सुरक्षा में हाथी सबसे अधिक प्रभावशाली सिद्ध होगा।

अब वजीर की ओर के ऊंट और घोड़े आदि की चाल चलकर उस ओर भी किला बनाइए। बादशाह की ओर बनाया गया किला वजीर की ओर बनाए गए किले से कहीं अधिक मजबूत होता है। इस किले को बनाना आसान भी होता है। आपका बादशाह पैदलों की मजबूत दीवार के पीछे पूरी तरह सुरक्षित रहेगा। जब तक आवश्यक न हो बादशाह के सामने वाले तीन पैदलों को आगे नहीं बढ़ाना चाहिए। इन पैदलों के आगे बढ़ते ही किला कमजोर हो जायेगा। उस दशा में विपक्षी का कोई भी मोहरा पैदलों के छोड़े गए स्थान पर आकर आपके बादशाह को शह देकर उसकी सुरक्षा व्यवस्था को नष्ट कर देगा।

पहले घोड़े, फिर ऊंट और इन दोनों के बाद हाथी को बढ़ाना चाहिए। अगर कोई विपक्षी पैदल आगे बढ़ आता है तो हाथी पहली पंक्ति—यानी बाहरी पंक्ति और अर्द्ध बाहरी पंक्ति में उस पर आक्रमण करके उसे बिसात से हटा पाने में सक्षम होता है। विपक्षी पैदल का बाहरी पंक्ति में आ जाना खतरे से खाली नहीं है। विपक्षी पैदल अर्द्ध बाहरी पंक्ति तक ही आ सकता है। उसी पंक्ति को अर्द्ध बाहरी पंक्ति कहते हैं। लेकिन अगर आपका पैदल आगे बढ़ जाए तो विपक्षी का आगे बढ़ना रुक जाता है।

चित्र 111



1. इस चित्र में सफेद हाथी की बाहरी लाइन यानी पट्टी आधी खुली है अर्थात वह अपने स्थान से काले हाथी के पैदल तक मार कर सकता है।
2. सफेद ऊंट की चाल के लिए उसकी बाहरी लाइन खुली हुई है।
3. सफेद वजीर या रानी की सामने वाली पट्टी यानी बाहरी लाइन पूरी खुली हुई है।
4. सफेद बादशाह के सफेद हाथी के सामने उसका पैदल मौजूद है इसलिए उसकी आगे बढ़ने की दिशा रुकी हुई है।

शतरंज के खेल में हाथी, वजीर और ऊंट दूर तक मार कर सकते हैं। और अन्य मोहरों की अपेक्षा अत्यधिक शक्तिशाली प्रमाणित होते हैं।

# शतरंज के खेल की रणनीति, युक्ति और चतुराई

वास्तव में शतरंज एक युद्ध सदृश खेल है। अनादिकाल से इसे युद्ध खेल ही माना जाता रहा है और आज भी इसका वही स्थान है। इसका कारण, इस खेल में प्रयोग किए जाने वाले मोहरे, उनकी चालें और खेल का अधिकतम परिणाम है। प्राचीनकाल में यही युद्ध की शैली होती थी। उन युद्धों में जिस प्रकार राजा की सुरक्षा के लिए और विपक्षी राजा तथा उसके शक्तिशाली मोहरों को घेर कर मार डालने के लिए भिन्न-भिन्न प्रकार के व्यूहों की रचना की जाती थी, शतरंज के खेल में भी ठीक उसी प्रकार व्यूहों की रचना करनी पड़ती है। महाभारत के अठारह दिन के भीषण युद्ध में अनेक प्रकार के व्यूहों की रचना का वर्णन है। एक पक्ष जब किसी व्यूह की रचना करता था तो दूसरा पक्ष उस व्यूह को नष्ट करने के लिए दूसरे व्यूह की रचना करता था। महाभारत के युद्ध में कहीं ऐसा वर्णन नहीं मिलता कि एक ही समय में दोनों पक्षों ने एक ही व्यूह की रचना की हो।

इसी प्रकार शतरंज के खेल में भी दोनों खिलाड़ी भिन्न-भिन्न व्यूहों की रचना करते हैं। सामने वाला पक्ष जिस व्यूह की रचना करता है, दूसरा खिलाड़ी ऐसे व्यूह की रचना करता है जिसकी सहायता से वह प्रतिद्वन्द्वी के व्यूह को आसानी से या फिर किसी न किसी तरह तोड़ दे और अपने पक्ष के मोहरों को शक्ति और सुरक्षा प्रदान कर सके। जिस प्रकार युद्ध में जो स्थिति सेनापति की होती है ठीक वही स्थिति शतरंज के दोनों खिलाड़ियों की होती है। युद्ध में उसी सेनापति को विजयश्री प्राप्त होती है जो कुशल रणनीति का निर्माण कर सके और अपनी युक्तियों द्वारा अपने योद्धाओं अर्थात मोहरों को बचाते हुए विपक्षी सेनापति द्वारा बनाए दुर्ग को ध्वस्त करते हुए विपक्षी पर आक्रमण कर सके। और वह आक्रमण इतनी सफलता पूर्वक किया जाए कि विपक्षी राजा को अपनी रक्षा करने के लिए कोई स्थान ही न रहे।

अपने महत्त्वपूर्ण ही नहीं सामान्य पैदल तक को बचाते हुए विपक्ष पर कुशलता पूर्वक आक्रमण करना कुशल सेनापति का प्रमुख कर्तव्य होता है।

इसके साथ ही विपक्ष के महत्त्वपूर्ण मोहरों को और राजा की सुरक्षा के लिए उसके आगे दीवार की तरह खड़े पैदलों को समाप्त करना उसकी प्रमुख रणनीति होती है।

रणनीति अच्छी तरह सोच-समझकर तैयार की जाती है जिसका अन्तिम लक्ष्य विपक्षी पर विजय प्राप्त करना होता है। रणनीति निर्धारित करते समय केवल अपने मोहरों की चालों और उनके दूरगामी प्रभाव को ही ध्यान में नहीं रखा जाता बल्कि अपनी चालों के प्रत्युत्तर में विपक्षी खिलाड़ी की चलने वाली सम्भावित चालों और उनके तात्कालिक तथा दूरगामी परिणामों के सम्बन्ध में भी अनुमान लगा लेना पड़ता है। यह अनुमान जितना सटीक होगा विपक्षी की चालों को विफल करने में उतनी ही सफलता मिलेगी।

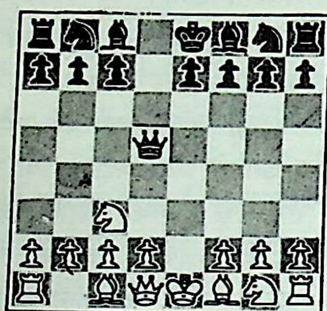
योजनाबद्ध रणनीति को कार्यान्वित करना ही युक्ति है। युक्ति का सम्बन्ध खेल की पूरी योजना के अन्दर नियम पूर्वक उद्देश्य और लक्ष्य को प्राप्त करने के लिए चली गई चालों से है। आपका प्रतिद्वन्द्वी आपसे छल की अपेक्षा नहीं कर सकता। इसलिए अपने मोहरों को इस ढंग से आगे बढ़ाइए कि प्रतिद्वन्द्वी को धोखे में डालकर उसके मोहरों को पीट सकें। उनका घिराव करके उन्हें गतिहीन बना सकें। ऐसी स्थिति पैदा कर दें कि आपकी चाल के वास्तविक उद्देश्य और आपके लक्ष्य को न समझ पाकर विपक्षी खिलाड़ी भ्रम में पड़ जाए और उसके मोहरों की चालें रुक जायें। शतरंज के खेल के सर्वाधिक कुशलता भरी सफल युक्ति यही होती है कि प्रतिद्वन्द्वी को यह आभास न होने पाए कि आपने जो चाल चली है उस चाल का उसके मोहरों पर क्या प्रभाव पड़ने वाला है। प्रत्यक्ष में तो उसे ऐसा ही दिखाई दे कि आपकी चाल का उसके मोहरों पर कोई विशेष और घातक प्रभाव नहीं पड़ेगा, अधिक से अधिक आप उसके किसी पैदल को पीट लेंगे लेकिन उस चाल की गहराई और शक्ति का वह किसी भी तरह अनुमान न लगा सके—यही सर्वश्रेष्ठ युक्ति होती है। युद्ध में शत्रु को धोखे में डालकर विजय प्राप्त करना सफल रणनीति का एक आवश्यक अंग होता है।

इतिहास साक्षी है—झेलम के दूसरे तट पर युद्ध के लिए व्यूह रचना किए पोरस की सेना सिकन्दर के आक्रमण की प्रतीक्षा करती रही। सिकन्दर ने अपनी अधिकांश सेना तो झेलम के दूसरी पार पोरस की सेना के ठीक सामने रखी लेकिन थोड़े से घुड़सवार सैनिकों को नदी के ऊपरी भाग में नौकाओं द्वारा इस

तरह झेलम से उस पार पहुंचा दिया कि पोरस की सेना को पता ही नहीं चला और सिकन्दर की उस घुड़सवार सेना ने धोखे में पड़ी असावधान पोरस की सेना पर अप्रत्याशित रूप से आक्रमण कर दिया। जो आक्रमण अचानक ही शत्रु को असावधान रखते हुए किया जाता है वह हमेशा सफल सिद्ध होता है। सार्थक और सफल रणनीति वही है जिसे प्रतिद्वन्द्वी अन्त तक न जान पाए।

आपकी चालें देखकर प्रतिद्वन्द्वी अपनी आक्रामक चालें छोड़कर रक्षात्मक चालें चलने पर विवश हो जायेगा। इस बीच आपको अपनी आक्रामक चालें चलने का बड़ी आसानी से अवसर मिल जायेगा।

**चित्र 112**



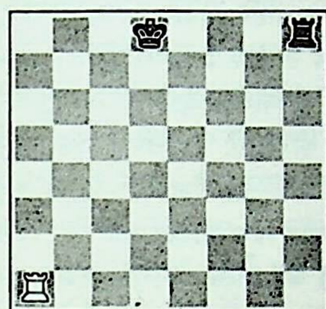
[इस चित्र में सफेद घोड़े ने काले वजीर को अपने घिराव में ले लिया है।]

चित्र के अनुसार काले मोहरों से खेलने वाले ने अपने वजीर को अपनी पट्टी के चौथे खाने में इस इरादे से चला था कि वह सफेद बादशाह के सामने वाली पट्टी में चलकर उसे शह दे सके। लेकिन सफेद मोहरों से खेलने वाले ने अपना घोड़ा ऐसे स्थान पर चल दिया है जिसके कारण काला वजीर सफेद बादशाह को शह नहीं दे पायेगा। लिहाजा काले मोहरों से खेलने वाले को अपना वजीर वहां से हटाना पड़ेगा और अगर काला वजीर अपने दायीं ओर के घर में आकर सफेद बादशाह को शह देगा तो सफेद बादशाह का, ऊंट के पास का घोड़ा या फिर यही घोड़ा अर्दब में आ जायेगा जिसने काले वजीर को घेर रखा है। वह अपने ऊंट को अर्दब में हरगिज नहीं लायेगा वरना काला वजीर सफेद घोड़े के पैदल को पीटने के बाद उसके हाथी को भी पीट देगा और इस तरह हाथी के साथ वाला घोड़ा और हाथी के सामने वाला पैदल घिराव में आ जाएगा और कोई न कोई मोहरा मारा जायेगा।

इस प्रकार काले वजीर के घिराव के लिए चली गई घोड़े की चाल बेकार हो जायेगी और वह अर्दब में फंसकर गतिहीन हो जायेगा। यह सुरक्षात्मक चाल सफेद बादशाह को काले वजीर की शह से बचा तो देगी लेकिन उसके मोहरे गतिहीन हो जायेंगे और यह सुरक्षात्मक खेल उसकी पराजय का कारण बन जायेगा।

मोहरों की चाल कई प्रकार से चली जा सकती है। प्रतिद्वन्द्वी को धोखे में डालकर उसके किसी शक्तिशाली मोहरे को अर्दब में लेकर गतिहीन बना देना। किसी मोहरे को उठाकर दी गई शह। तिरछी चाल। दो दिशाओं से या किसी दिशा से दी गई शह की चाल जो विपक्षी बादशाह के शह बनते ही उसके किसी बड़े मोहरे को पीट दे।

**चित्र 113**



[चित्र 113 में ऐसी ही एक चाल का प्रदर्शन किया गया है।]

इस चित्र में काला बादशाह अपने वजीर के स्थान पर यानी अपनी पहली पंक्ति के चौथे स्थान पर है और उसका काला हाथी उसके बायीं ओर अपने निश्चित स्थान पर है।

सफेद हाथी—वजीर–हाथी अपनी पहली पंक्ति में अपने निश्चित स्थान पर है।

चाल सफेद मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी की है।

वह अपने सफेद हाथी को काले बादशाह के दायीं ओर वजीर—हाथी के खाली खाने में ले जाकर शह देता है।

इसका परिणाम यह होगा कि काला बादशाह जैसे ही शह से बचने के लिए निचली पंक्ति के किसी घर में उतरेगा। सफेद हाथी काले हाथी को मार देगा। ऐसी चाल को Skewar कहते हैं। इसका नोटेशन इस प्रकार है—

1. सफेद हाथी—हाथी-आठ शह—काला हाथी
2. हाथी—हाथी बादशाह—वजीर 2

इस चित्र में तिरछी चाल स्पष्ट की गई है। तिरछी चाल की शह एक ऐसी चाल है जिसमें विपक्षी के बादशाह के दूसरी ओर के किसी मोहरे को पीटने में सफलता मिल जाती है।

आपके मोहरों की युक्ति तथा गोपनीयता भरी चालें विपक्षी के मोहरों का घिराव कर सकती हैं। लेकिन इस बात का ध्यान रखना आवश्यक है कि वजीर या रानी को किसी साधारण मोहरे के घिराव के लिए या फिर अनावश्यक रूप से बाहर न निकाला जाए। यदि कोई दूसरा मोहरा, जैसे पैदल, ऊंट या घोड़ा वजीर के काम को आसानी से कर सकता हो तो वजीर को चलना उचित नहीं है। क्योंकि वजीर शतरंज की बिसात का सर्वाधिक शक्तिशाली मोहरा होता है। हो सकता है कि अनावश्यक रूप से उसे बाहर निकलने पर विपक्षी के मोहरे उसे चारों ओर से इस तरह घेर लें कि उसका इन मोहरों के चक्रव्यूह से निकल पाना असम्भव हो जाए। उस दशा में केवल यही हो सकता है कि अपने सबसे अधिक शक्तिशाली मोहरे वजीर के बदले में आपके हाथ विपक्षी का कोई सामान्य मोहरा ही लगे। वजीर के मरते ही बादशाह के किले की सुरक्षा करनेवाले वजीर के साथी मोहरों का व्यूह नष्ट हो जायेगा और विपक्षी के मोहरों को बादशाह के बायीं ओर के मोहरों को मारने और उन्हें खत्म करके बादशाह को शह देने और फिर मात करने में आसानी हो जायेगी। वजीर को बिसात के बीचोबीच खुले स्थान में लाकर खतरा मोल नहीं लेना चाहिए जैसा कि चित्र 112 में दिखाया गया है।

इस चित्र में काला वजीर अपने सामने वाली पट्टी के चौथे खाने में है जिसे सफेद घोड़े ने अपने ऊंट-पैदल के अगले खाने में आकर घेर लिया है इस स्थिति में काले वजीर को बचाने के लिए उसके साथी मोहरे जैसे-जैसे चालें चलते जायेंगे विपक्षी के सफेद मोहरे उसे घेरते चले जायेंगे। ऐसी स्थिति भी आ सकती है कि काले वजीर को अपने निश्चित घर में पहुँचने तक का रास्ता न मिल सके। ऐसी सूरत में विपक्षी खिलाड़ी का कोई भी मोहरा उसे पीटने में सफल हो जायेगा।

चित्र 112 में सफेद घोड़े ने काले वजीर को घेर लिया है। शतरंज की बिसात पर घोड़ा एक ही स्थान पर रहकर अपने चारों ओर के आठ खानों को

अपने आक्रमण के दायरे में ले लेता है। इसलिए घोड़े को बाहर निकालने के बाद ही ऊंट हाथी और वजीर को आगे बढ़ाना उचित होता है। दुर्ग चाल यानी बादशाह के शह लगने से पहले दो घर चलने की चाल भी एक महत्त्वपूर्ण चाल है। शत्रु के आक्रमण होने की सम्भावना होने पर इस चाल से बादशाह को उसके किले में सुरक्षित स्थान पर ले जाया जा सकता है।

शतरंज के खेल में अपने मोहरों और विपक्षी के मोहरों की चालों के बारे में सोचना, समझना बहुत ही आवश्यक होता है। विपक्षी के चाल चलने के बाद यह सोचना जरूरी है कि इस चाल का परिणाम क्या होगा और इसके बाद विपक्षी को किस मोहरे को चलने में आसानी होगी या उसकी आगामी चालें कौन-कौन सी हो सकती हैं। इसलिए आवश्यक है कि अपनी चाल चलने से पहले विपक्षी की चालों का गहराई से अध्ययन कर लिया जाए। विपक्षी की चाल और उसके दूरगामी परिणामों का इस अध्ययन से सहज ही अनुमान लगाया जा सकता है। साथ ही उसकी चालों को निष्फल करने, रोकने और उनके सम्भावित परिणाम से बचने के उपाय भी सूझ जाते हैं। गम्भीरता पूर्वक विपक्षी की और अपनी चालों का अध्ययन कर लेने के बाद ही हमें खेल का प्रारम्भ करने या खेल को आगे बढ़ाने में सुगमता हो जाती है। हमें मालूम हो जाता है कि खेल का प्रारम्भ कहाँ से और किस प्रकार किया जाए। प्रारम्भ में चली जाने वाली चालों का मूल्यांकन करना लाभकारी सिद्ध होता है। प्रारम्भिक चालों की विविधताओं का अगर हम गहराई से आकलन कर लें तो हम सहज ही विपक्षी को मात दे सकते हैं। खेल की प्रारम्भिक चालें अनेक होती हैं। लेकिन यहां कुछ ही प्रारम्भिक चालें दी जा रही हैं। आप इन चालों का निस्संकोच इस्तेमाल कर सकते हैं। इन चालों में विशेष रूप से सफेद पैदलों की जटिलता भरी लेकिन तेज चालें दिखाई गई हैं—इन चालों को 'डेनिश' चालों का नाम दिया है। डेनिश डेनमार्क की भाषा है। सम्भवतः इन चलों का जन्म और विकास डेनमार्क में हुआ हो।

| | सफेद मोहरे | काले मोहरे |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | पैदल—वजीर या रानी 4 | पैदल×पैदल |

पैदल सफेद वजीर 4 ने आसानी से काले बादशाह के पैदल को जो चौथे खाने में था, पीट दिया।

| | | |
|---|---|---|
| 3. | पैदल—वजीर—ऊंट 3 | पैदल×पैदल |
| 4. | ऊंट—रानी—ऊंट 4 | पैदल×पैदल |
| 5. | ऊंट×पैदल | घोड़ा—बादशाह ऊंट×3 |
| 6. | पैदल—बादशाह 5 | ऊंट—घोड़ा 5 —शह |
| 7. | घोड़ा—ऊंट 3 | वजीर—बादशाह 2 |
| 8. | बादशाह घोड़ा—बादशाह 2 | घोड़ा—बादशाह 5 |
| 9. | 0—0 | 6—6 |

ऊपर दिए गये ग्राफ में कई सफेद मोहरों की चालों में तीन सफेद पैदलों की चालों में केवल एक ही पैदल के बदले में कई काले पैदल मारे गए हैं। लेकिन आजकल इन डेनिश चालों का प्रयोग लोकप्रिय नहीं है। बहुत कम खिलाड़ी इन चालों का प्रयोग करते हैं।

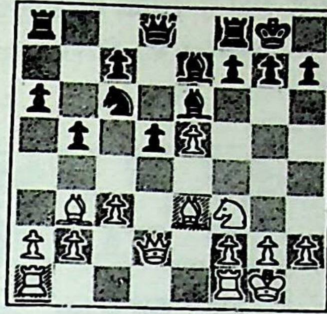
सफेद बादशाह के पैदल को 4 खाने तक पहुंचने की चाल लाभकारी सिद्ध हुई है। यह पैदल केन्द्रीय खानों की ओर तेजी से आगे बढ़ने के साथ साथ विपक्ष की चालों पर नियन्त्रण करने की क्षमता रखता है। बादशाह की दिशा के सभी पैदल विपक्ष पर प्रारम्भ में ही आक्रमण और प्रहार कर देते हैं।

## लम्बी छलांग की चाल

अन्तर्राष्ट्रीय शतरंज में इन चालों को Ruy Lopez कहा जाता है। शतरंज जगत में अन्य प्रारम्भिक चालों की अपेक्षा लम्बी छलांग की चालें अत्यधिक नियोजित होती हैं। इन चालों का उद्देश्य स्पष्ट होता है। सफेद मोहरों की इन चालों में लाभ की स्थिति, उनकी देखभाल और वृद्धि से होने वाले लाभ काले मोहरों की तुलना में अधिक होते हैं। अगर प्रारम्भ में ही सफेद मोहरों से खेलने वाला खिलाड़ी इन चालों का प्रयोग करे तो निश्चित रूप से उसे सफलता और विजय प्राप्त होती है। वह काले मोहरों पर निरन्तर दबाव बनाये हुए अपनी लम्बी छलांग की तेज चालों को चल सकता है। उसे किसी रुकावट या कठिनाई का सामना नहीं करना पड़ता।

इन चालों को चित्र 115 में दर्शाया गया है।

चित्र 115



चालें इस प्रकार हैं—

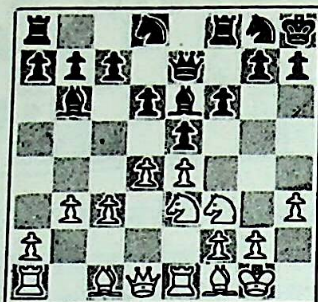
| | सफेद मोहरे | काले मोहरे |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 |
| 3. | ऊंट—घोड़ा 5 | पैदल—वजीर हाथी 3 |
| 4. | ऊंट—हाथी 4 | घोड़ा—वजीर 3 |
| 5. | 0-0 | घोड़ा×पैदल |
| 6. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर घोड़ा 4 |
| 7. | वजीर—घोड़ा 3 | पैदल—वजीर 4 |
| 8. | पैदल×पैदल | ऊंट—बादशाह 3 |
| 9. | पैदल—ऊंट 3 | ऊंट—बादशाह 2 |
| 10. | ऊंट—बादशाह 3 | 0-0 |
| 11. | वजीर घोड़ा—वजीर 2 | घोड़ा×घोड़ा |
| 12. | वजीर×घोड़ा | |

## GIUCO-PIANO

इस चाल को इटली में खेले जाने वाले खेल के नाम से जाना जाता है। यह चाल प्रारम्भ में चली गई बराबर की चालों और दो घोड़ों की रक्षात्मक चालों से सम्बन्धित चाल है। इन चालों के केन्द्रीय मोहरों की देखभाल और सुरक्षा अत्यावश्यक है। केन्द्र पर अधिकार कर लेने पर कुछ मिला-जुला लाभ

होता है। यह चाल भी अन्य चालों की अपेक्षा बादशाह के पैदल से आरम्भ करने में लाभकारी सिद्ध होती है क्योंकि बादशाह के पैदल की चाल बादशाह के नेतृत्व में विपक्षी के आक्रमण की निश्चित सम्भावना प्रकट करती है।

चित्र 116



| | सफेद मोहरे | काले मोहरे |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | घोड़ा—ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 |
| 3. | ऊंट—ऊंट 4 | ऊंट—4 |
| 4. | पैदल—ऊंट 3 | वजीर—बादशाह 2 |
| 5. | पैदल—वजीर 4 | ऊंट—घोड़ा 3 |
| 6. | 0—0 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 7. | हाथी—बादशाह 1 | पैदल—वजीर 3 |
| 8. | पैदल—बादशाह—हाथी 3 | 0—0 |
| 9. | घोड़ा—घोड़ा 3 | बादशाह—हाथी 1 |
| 10. | घोड़ा—ऊंट 2 | घोड़ा—घोड़ा—वजीर 1 |
| 11. | पैदल—वजीर—घोड़ा 3 | ऊंट—बादशाह 3 |
| 12. | ऊंट—ऊंट 1 | घोड़ा—घोड़ा 1 |
| 13. | घोड़ा—बादशाह 3 | पैदल—बादशाह —ऊंट 3 |

## लुप्त चाल

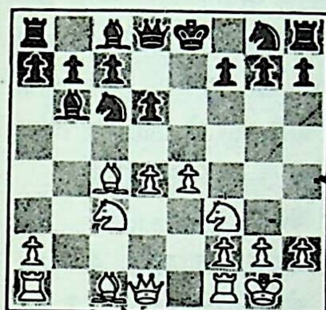
लुप्त चाल का अचानक ही पता चलता है। दूसरे खिलाड़ी की नजरों से अक्सर वह ओझल रहती है। ऐसी चाल वास्तव में एक ईश्वरीय

वरदान है जो बराबर की चालों के बीच अचानक ही नजर आ जाती है। यह बहुत ही लाभकारी चाल सिद्ध होती है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | बादशाह—पैदल 4 |
| 2. | घोड़ा—रानी—ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 |
| 3. | ऊंट—ऊंट 4 | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 |
| 4. | पैदल—वजीर—घोड़ा 4 | ऊंट—ऊंट 4 |
| 5. | पैदल—ऊंट 3 | ऊंट—पैदल |
| 6. | पैदल—वजीर 4 | ऊंट—हाथी 4 |
| 7. | 0-0 | पैदल—पैदल |
| 8. | पैदल—पैदल | पैदल—वजीर 3 |
| 9. | घोड़ा—ऊंट 5 | ऊंट—घोड़ा 3 |

ये चालें लगभग बराबर की मिलती-जुलती चालें हैं।

**चित्र 117**



[इस चित्र में नौवीं चाल घोड़ा—ऊंट 3 के बाद की स्थिति दिखाई गयी है।]

इस चित्र में प्रदर्शित की गई सफेद पैदल की चौथी चाल में खिलाड़ी समय और स्थान का लाभ प्राप्त कर लेता है और फिर आठवीं चाल में उसकी क्षतिपूर्ति कर देता है एवं अपने पैदलों को लाभकारी महत्त्व दिला देता है। सफेद मोहरों को अपनी चाल के लिए उपयुक्त और लाभकारी समय मिल जाता है।

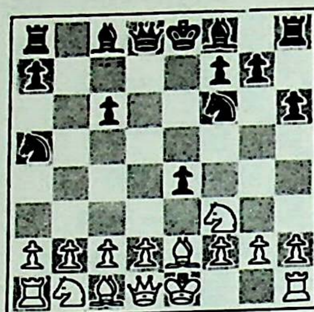
## दो घोड़ों द्वारा सुरक्षात्मक चालें

जब यह स्पष्ट हो जाता है कि काला घोड़ा खेल में सहायक सिद्ध होगा साथ ही विपक्षी मोहरों के आक्रमण से काले बादशाह की सुरक्षा कर सकता

है, उसकी चालों को इटालियन GIVCO Piano चालों में परिवर्तित कर दिया जाता है।

जैसा कि चित्र 118 में दिखाया गया है—

**चित्र 118**



[इस चित्र को ध्यान से देखिए। इन चालों के इस नोटेशन पर भी ध्यान दीजिए। आपको सहज ही दो घोड़ों की रक्षात्मक चालों का पता चल जाएगा।]

शतरंज की बिसात पर वजीर के अतिरिक्त घोड़ा अन्य मोहरों की अपेक्षा कहीं अधिक महत्त्वपूर्ण होता है। ऊंट अपने स्थान से केवल चार तिरछी चालें चल पाता है। इसी प्रकार हाथी भी अपने दाएं-बाएं और आगे-पीछे चार चालें ही चल सकता है, लेकिन तभी, जब ऊंट और हाथी की चालों के लिए उनकी दिशा की पट्टियां और पंक्तियां खाली हों। लेकिन चारों ओर से पक्ष और विपक्ष के मोहरों से घिरा होने पर भी एक घोड़ा आठ चालें चल सकता है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 |
| 3. | ऊंट—ऊंट 4 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 4. | घोड़ा—घोड़ा 5 | पैदल—वजीर 4 |
| 5. | पैदल×पैदल | पैदल—वजीर—हाथी 4 |
| 6. | ऊंट—घोड़ा 5—शह | पैदल—ऊंट 3 |
| 7. | पैदल×पैदल | पैदल×पैदल |
| 8. | ऊंट—बादशाह 2 | पैदल—बादशाह—हाथी 3 |
| 9. | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 | पैदल—बादशाह 5 |

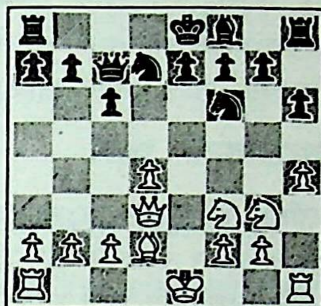
ऊपर के चित्र 118 की नौवीं चाल चलने पर स्थिति इस प्रकार होगी।

घोड़ा—बादशाह ऊंट 3—पैदल—बादशाह 5

सफेद घोड़ा जैसे ही अपने बादशाह ऊंट के तीसरे स्थान पर पहुँचेगा काले बादशाह के पैदल पांचवें घर में पहुँच कर उस सफेद घोड़े पर आक्रमण करने के लिए पहुँच सकता है।

दो घोड़ों की रक्षात्मक चालों को प्रदर्शित करने वाले इस चित्र 119 को देखिए।

**चित्र 119**



| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर—ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर 4 |
| 3. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | पैदल×पैदल |
| 4. | घोड़ा×पैदल | ऊंट—ऊंट 4 |
| 5. | घोड़ा—घोड़ा 3 | ऊंट—घोड़ा 3 |
| 6. | घोड़ा—ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर 2 |
| 7. | पैदल—बादशाह—हाथी 4 | पैदल—बादशाह—हाथी 3 |
| 9. | ऊंट—वजीर 3 | ऊंट—ऊंट |
| 10. | ऊंट—वजीर 2 | बादशाह—घोड़ा—ऊंट 2 |

इस बाजी की दसवीं चाल में स्थिति इस प्रकार होगी।

ऊंट—वजीर 2—बादशाह—घोड़ा—ऊंट 3

इस बाजी का यह रूप भी हो सकता है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर ऊंट 3 |
| 2. | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 | पैदल—वजीर 4 |

| | | |
|---|---|---|
| 3. | घोड़ा—ऊंट 3 | पैदल—पैदल |
| 4. | घोड़ा—पैदल | घोड़ा—वजीर 2 |
| 5. | ऊंट—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 6. | 0—0 बादशाह | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 7. | घोड़ा—घोड़ा 3 | ऊंट—बादशाह 2 |
| 8. | पैदल—वजीर 4 | 0—0 |
| 9. | वजीर—बादशाह 2 | पैदल—वजीर—ऊंट 4 |
| 10. | हाथी—वजीर 1 | पैदल—वजीर—घोड़ा 3 |

दसवीं चाल में सफेद मोहरों की चालें पूरी हो जायेंगी और इस प्रकार खेल के मध्य में पहुंच जायेंगे। लेकिन काले मोहरे अपनी चालें चलते रहेंगे।

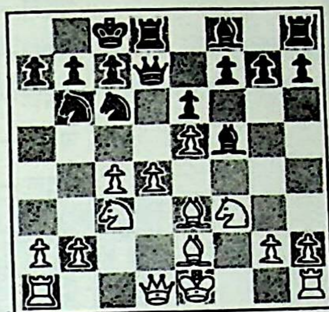
## 'अलेखिन' की सुरक्षात्मक चालें

इन चालों को अलेखिन की सुरक्षात्मक चाल इसलिए कहा जाता है कि सन् 1921 में पहली बार अलेखिन ने अन्तर्राष्ट्रीय शतरंज जगत को इन चालों से परिचित कराया था। ये सुरक्षात्मक चालें सफेद मोहरों के केन्द्रीय पैदलों को आकर्षित करके उन्हें नष्ट कर देती हैं। उनकी हर चाल उन्हें विनाश की दिशा में ले जाती है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—बादशाह 5 | घोड़ा—वजीर 4 |
| 3. | पैदल—वजीर—ऊंट 4 | घोड़ा—घोड़ा 3 |
| 4. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर 3 |
| 5. | पैदल—ऊंट 4 | पैदल×पैदल |
| 6. | ऊंट पैदल—पैदल | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 7. | ऊंट—बादशाह 3 | ऊंट—ऊंट 4 |
| 8. | घोड़ा—वजीर—ऊंट .3 | पैदल—बादशाह 3 |
| 9. | घोड़ा—ऊंट 3 | वजीर—वजीर 2 |
| 10. | ऊंट—बादशाह 2 | 0—0—0 वजीर के किले की दिशा |

इस बाजी की दसवीं चाल में सफेद ऊंट अपने बादशाह के दूसरे खाने में होगा और काले मोहरे वजीर के किले की दिशा में होंगे। अर्थात् दोनों काले

चित्र 120

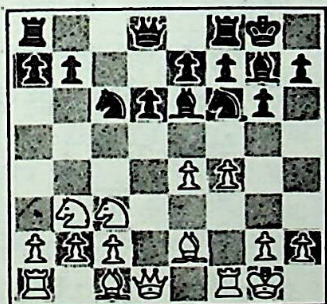


घोड़े वजीर–ऊंट 2 और वजीर–घोड़ा 2 के स्थान पर रहकर बादशाह की सुरक्षा करेंगे।

## सिसिलियन–सुरक्षा (Sicilian Defence)

अन्तर्राष्ट्रीय शतरंज के खेल में सिसिलियन–सुरक्षा खेल का एक जटिल प्रारम्भ है। अन्र्तराष्ट्रीय शतरंज के खिलाड़ियों में सिसिलियन के नाम से सुरक्षा की ये चालें विख्यात हैं। वजीर यानी रानी की दिशा के काले मोहरे आक्रमण के लिए तैयार होते हैं और विपक्षी खिलाड़ी की रानी यानी वजीर की ओर के मोहरों पर दबाव डालते हैं। यह दबाव अत्यन्त आश्चर्यजनक होता है और इसीलिए यह दबाव लाभकारी सिद्ध नहीं होता। इस आश्चर्यजनक दबाव का परिणाम यह होता है कि केन्द्र में सफेद मोहरे अपना आधिपत्य स्थापित कर लेते हैं। वे काले राजा पर उसके वजीर की दिशा से आक्रमण करते हैं।

चित्र 121



[इस चित्र द्वारा प्रदर्शित बाजी की चालों का नोटेशन इस प्रकार है–]

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर—ऊंट 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 |
| 3. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—पैदल |
| 4. | घोड़ा—पैदल | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 5. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | पैदल—वजीर 3 |
| 6. | ऊंट—बादशाह 2 | पैदल—बादशाह—घोड़ा 3 |
| 7. | बादशाह की दिशा में | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 8. | घोड़ा—घोड़ा 3 | बादशाह की दिशा में |
| 9. | पैदल—ऊंट 4 | ऊंट—बादशाह 3 |

इस बाजी की नौवीं चाल में सफेद पैदल अपने ऊंट के चौथे स्थान पर होता है और काला ऊंट अपने बादशाह के तिरछे तीसरे स्थान पर होता है।

इस स्थिति में अगर सफेद पैदल अपने ऊंट के पांचवें स्थान पर बढ़ेगा तो बादशाह जो घोड़े के पैदल से दूसरे स्थान पर है, पीट देगा। लेकिन उसे चौथे स्थान पर बैठा बादशाह-पैदल पीटकर सफेद ऊंट पर दबाव डाल देगा।

सिसिलयन-सुरक्षा काले मोहरों को गति प्रदान करने में अत्यधिक उपयोगी सिद्ध होती है, उन्हें आक्रमणकारी बना देती है। लेकिन सफेद मोहरों के बादशाह के पैदल को चौथे घर में विशेष सुरक्षा प्रदान करती है इसलिए सिसिलियन सुरक्षा की अनेक विविधताएं हैं। आधुनिक शतरंज के खेल में यह सिसिलियन सुरक्षा पर गम्भीरतापूर्वक सोचने की आवश्यकता है। यह सुरक्षा-पद्धति उन खिलाड़ियों के लिए बेहद उपयुक्त सिद्ध होती है जो आक्रामक खेल खेलने में रुचि रखते हैं और जिन्हें सुरक्षात्मक खेल में कतई दिलचस्पी नहीं होती।

नीचे कुछ चालें दी गई हैं। ये चालें 'नजडोल' चालों के नाम से विख्यात हैं।

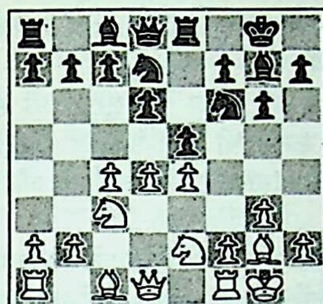
नजडोल चालों का नोटेशन इस प्रकार है—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर—ऊंट 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 | पैदल—वजीर 3 |
| 3. | पैदल—वजीर 4 | पैदल × पैदल |
| 4. | घोड़ा—पैदल | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 |
| 5. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | पैदल—वजीर—हाथी 3 |

## बादशाह की भारतीय सुरक्षा-पद्धति

वजीर की सुरक्षा के लिए यह एक अत्यधिक लोकप्रिय चाल है। केन्द्र में पैदलों के संघर्ष की अनेक विविधताएं पैदलों को नेतृत्व प्रदान करती हैं।

**चित्र 122**



[इस चित्र में भारतीय शतरंज की शैली के अनुसार बादशाह की सुरक्षा किस प्रकार की जाती है यह बताया गया है।]

इस चित्र के अनुसार बाजी की चालें इस प्रकार होंगी—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—वजीर 4 | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—वजीर—ऊंट 3 | पैदल—बादशाह—घोड़ा 3 |
| 3. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 4. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर 3 |
| 5. | पैदल—बादशाह—घोड़ा 3 | वजीर घोड़ा—वजीर 2 |
| 6. | ऊंट—घोड़ा 2 | बादशाह की ओर 0—0 |
| 7. | बादशाह घोड़ा—बादशाह 2 | पैदल—बादशाह 4 |
| 8. | बादशाह की ओर से | हाथी—बादशाह 1 |

यह बाजी यहीं आकर समाप्त नहीं हो जाती। सफेद मोहरे प्रारम्भिक चालों में केन्द्र पर आधिपत्य जमा पाने के काम में रहते हैं। लेकिन काले मोहरे भी उसी प्रकार केन्द्र पर नियन्त्रण कर लेते हैं जो आक्रामक होते हैं और उनकी चालें भी ठोस होती हैं। लेकिन काले मोहरे कितनी भी आक्रामक चालें क्यों न चलें लेकिन सफेद मोहरे उन्हें किनारे पर ही रोक देते हैं और खेल में सफलता प्राप्त करते हुए काले बादशाह को मात दे देते हैं। काले मोहरों के आक्रमणों का उत्तर देते हुए सुरक्षात्मक खेल द्वारा सफेद बादशाह को अत्यधिक सुरक्षा

प्रदान कर देते हैं। वे अपने बादशाह को एक ऐसे मजबूत घेरे में ले लेते हैं कि बिसात के केन्द्र पर अधिकार कर लेने के बाद भी काले मोहरे सफलता प्राप्त नहीं कर पाते।

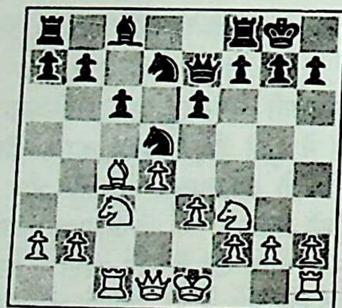
## वजीर की चालें

सफेद वजीर की प्रारम्भिक चाल अत्यन्त लोकप्रिय है क्योंकि काले वजीर की चाल की अपेक्षा यह अत्यन्त प्रभावकारी चाल होती है। सफेद वजीर के पास प्रारम्भिक किनारा होता है उसके साथी मोहरे जिस व्यूह-रचना से उसके लिए एक दुर्ग का निर्माण करते हैं उससे सफेद वजीर की सुरक्षा भी होती है और वह आसानी से अपनी चालें चलने में समर्थ भी होता है। वह अपनी चाल से बिसात के केन्द्रीय भाग पर अत्यावश्यक दबाव डाल सकता है और अपने मोहरों को नियन्त्रित कर सकता है।

खेल के आरम्भ में रानी या वजीर को अपनी चालें चलने के लिए कुछ पैदलों की कुर्बानी देनी पड़ती है। उन पैदलों की जो उसके मार्ग को रोके हुए होते हैं। वास्तव में इसे कुर्बानी या बलिदान नहीं कहा जा सकता क्योंकि अगर सफेद पैदल मरते हैं तो उन्हें मारने वाले पैदलों या मोहरों को वजीर स्वयं या फिर उसके साथी ऊंट और घोड़ा पीट देते हैं। इस तरह हानि और लाभ लगभग बराबर ही होता है। लेकिन वजीर की चालों के लिए इन अवरोधों को हटा देना आवश्यक होता है क्योंकि वजीर किसी घोड़े की तरह मुहरों को फलांग कर आगे नहीं निकल सकता।

सफेद वजीर या रानी की प्रारम्भिक चालें तभी सम्भव होती हैं जब वह अपने कुछ पैदलों को जान-बूझकर पिटवा देता है। अन्यथा केन्द्रीय भाग पर नियन्त्रण कर पाना उसके लिए कठिन ही नहीं असम्भव हो जाता है।

चित्र 123



[इस चित्र को ध्यान से देखिए। इस बाजी में सफेद वजीर की चालें दिखायी गई हैं। यह बताया गया है कि वह अपने मोहरों को किस प्रकार आगे बढ़ा कर अपनी चाल चलने के लिए रास्ते बनाता है।]

सफेद वजीर की प्रारम्भिक चालों की बाजी का नोटेशन इस प्रकार है—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर 4 |
| 2. | पैदल—वजीर—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 3. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 |
| 4. | ऊंट—घोड़ा 5 | वजीर घोड़ा—वजीर 2 |
| 5. | पैदल—बादशाह 3 | ऊंट—बादशाह 2 |
| 6. | घोड़ा—ऊंट 3 | 0—0 |
| 7. | हाथी—ऊंट 1 | पैदल—ऊंट 3 |
| 8. | ऊंट—वजीर 3 | पैदल × पैदल |
| 9. | ऊंट × ऊंट—पैदल | घोड़ा—वजीर—पैदल |
| 10. | ऊंट × ऊंट | वजीर × ऊंट |

अन्तिम बारहवीं चाल में ऊंट ऊंट को और वजीर ऊंट को पीट देगा इसके बाद भी बाजी जारी रहेगी। वह इस प्रकार—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 11. | 0—0 | घोड़ा × घोड़ा |
| 12. | हाथी × घोड़ा | पैदल—वजीर—ऊंट 4 |
| 13. | वजीर—ऊंट 2 | पैदल × पैदल |
| 14. | पैदल × पैदल | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 15. | ऊंट—वजीर 3 | |

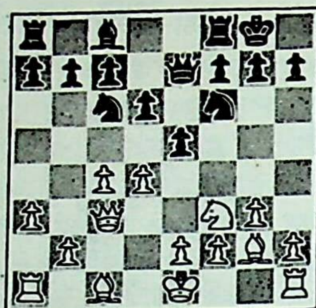
## निमजो (Nimzo) भारतीय सुरक्षा

यह एक लोकप्रिय तथा प्रचलित तरीका है जिसमें काले मोहरे दबाव की कोशिश करते हुए सफेद बादशाह के चौथे खाने में भरपूर दबाव डाल देते हैं। वे दबाव डालते हुए बादशाह 4 वजीर 4 बादशाह 5 और वजीर 5 के केन्द्रीय खानों में दबाव डाल देते हैं। इन मोहरों के दबाव से लाभ होता है। इन केन्द्रीय खानों पर नियन्त्रण कर लेने पर पूरी बाजी काले मोहरों के हाथों में आ जाती है।

इस खेल में सफेद मोहरों को केन्द्र पर आधिपत्य जमाने के लिए बहुत अच्छे अवसर मिलते हैं और वे काले मोहरों को करारा जवाब दे सकते हैं। काले मोहरे सफेद मोहरों की चालों का उत्तर देते हुए केन्द्रीय भाग पर फिर

से अधिकार कर सकते हैं। वास्तव में इस तरीके के खेल में दोनों पक्ष एक दूसरे पर निरन्तर दबाव बनाए रखते हैं।

**चित्र 124**



[एक पक्ष द्वारा दूसरे पक्ष पर निरन्तर दबाव बनाए रखने की कोशिशों और बराबर दबाव बना लेने में सफलता और दबाव खो देने में असफलता का खेल है। इस प्रकार दोनों पक्ष खेल के अन्त तक अपनी विजय-पराजय के प्रयत्नों को दोहराते रहते हैं।]

इस चित्र के अनुसार इस बाजी का नोटेशन इस प्रकार होगा—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—वजीर 4 | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—वजीर—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 3. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | ऊंट—घोड़ा 5 |
| 4. | वजीर—ऊंट 2 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 5. | घोड़ा—ऊंट 3 | पैदल—वजीर 3 |
| 6. | पैदल—वजीर—हाथी 3 | ऊंट × घोड़ा—शह |
| 7. | वजीर × ऊंट | 0—0 |
| 8. | पैदल—बादशाह—घोड़ा 3 | वजीर—बादशाह 2 |
| 9. | ऊंट—घोड़ा 2 | पैदल—बादशाह 4 |

काले बादशाह के पैदल के चौथे घर में पहुँचते ही सफेद वजीर पैदल उसे पीट देगा और संघर्ष का आरम्भ हो जायेगा। सफेद वजीर पैदल काले बादशाह पैदल को पीटकर काले घोड़े घिराव करेगा इसलिए वजीर पैदल का उसे पीटना आवश्यक है। अब बादशाह ऊंट के तीसरे घर में बैठा घोड़ा उस पैदल को मार देगा। इस घोड़े को काले वजीर ऊंट के तीसरे घर में बैठा घोड़ा मार देगा। क्योंकि सफेद मोहरों को लाभ पहुँचेगा इसलिए सफेद वजीर काले घोड़े को मारकर काले वजीर के सामने आ जायेगा और अगर काले वजीर ने

उसे पीटा तो सफेद ऊंट उसे पीट देगा और काले घोड़े को घेर लेगा। इस संघर्ष में सफेद मोहरे लाभ में रहेंगे और काले बादशाह के किले के साथ ही उसके वजीर का किला भी ध्वस्त हो जायेगा।

इस बाजी के अतिरिक्त एक और बाजी के नोटेशन पर ध्यान दीजिए। यह भी निम्जो भारतीय सुरक्षा का एक अच्छा उदाहरण है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—वजीर 4 | घोड़ा—बादशाह—ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—वजीर—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 3. | घोड़ा—वजीर—ऊंट 3 | ऊंट—घोड़ा 5 |
| 4. | वजीर—ऊंट 2 | पैदल—वजीर 4 |
| 5. | पैदल—वजीर—हाथी 3 | ऊंट—घोड़ा—शह |
| 6. | वजीर × ऊंट | घोड़ा—बादशाह 5 |
| 7. | वजीर—ऊंट 2 | 0—0—7 |
| 8. | पैदल—बादशाह 3 | घोड़ा—वजीर 2 |
| 9. | ऊंट—वजीर 3 | पैदल—बादशाह ऊंट 4 |
| 10. | पैदल—ऊंट 3 | बादशाह—घोड़ा—हाथी 3 |
| 11. | पैदल × पैदल | घोड़ा × पैदल |
| 12. | घोड़ा × बादशाह | पैदल—ऊंट 3 |
| 13. | 0—0 | पैदल—बादशाह—घोड़ा 3 |
| 14. | पैदल—बादशाह 4 | बादशाह—घोड़ा—ऊंट 3 |

## बादशाह की चाल

सफेद पैदल—बादशाह 4, पैदल—बादशाह 4 और पैदल—बादशाह ऊंट 4 के बाद काले मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी को अधिकार है कि वह इस चाल को स्वीकार करे या अस्वीकार कर दे।

पैदल को पैदल से पीटने का अर्थ है स्वीकृति यानी उसने चाल स्वीकार कर ली। यह चाल सफेद ऊंट की घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 के द्वारा चली गई। चाल से उत्पन्न स्थिति है।

इस प्रकार सफेद मोहरों से खेलने वाला खिलाड़ी अपने मोहरों के लिए अधिक से अधिक स्थान सुरक्षित करने का प्रयत्न करता है। विवश होकर आक्रामक

पंक्ति के नीचे बादशाह ऊंट की कतार के मोहरों की चालों को काले मोहरों से खेलने वाले खिलाड़ी को स्वीकार करना पड़ता है। लेकिन काले पैदल वजीर के सामने वाली पट्टी में चौथे स्थान पर पहुँच कर मोहरों को शक्ति प्रदान करने का सीधा अवसर दे देता है। इन प्रारम्भिक चालों को दोनों खिलाड़ी इस्तेमाल कर सकते हैं। इन चालों से उन्हें कई अच्छे अवसर मिल जाते हैं।

इन चालों की अनेक विविधताएं हैं। हम यहां एक Allgair Gambit चालों की बाजी का नोटेशन दे रहे हैं–

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 1. | पैदल–बादशाह 4 | पैदल–बादशाह 4 |
| 2. | पैदल–बादशाह ऊंट 4 | पैदल × पैदल |
| 3. | घोड़ा–बादशाह ऊंट 3 | पैदल–बादशाह घोड़ा 4 |
| 4. | पैदल–बादशाह हाथी 4 | पैदल–घोड़ा 5 |
| 5. | घोड़ा–घोड़ा 5 | पैदल–बादशाह हाथी 3 |
| 6. | घोड़ा × पैदल | बादशाह × घोड़ा |
| 7. | ऊंट–ऊंट 4 शह | पैदल–वजीर 4 |
| 8. | ऊंट–पैदल शह | बादशाह–घोड़ा 2 |
| 9. | पैदल–वजीर 4 | |

ये प्रारम्भिक चालें खेल को लाभप्रद बना देती हैं। ये बहुत ही सफल और रहस्यपूर्ण होने के साथ-साथ घातक भी बन जाती हैं।

## स्काच खेल पद्धति (Scotch Game)

केन्द्र में तेजी से मोहरों का विकास करने के लिए ये बहुत ही अत्यन्त आक्रामक चालें हैं–

| | | |
|---|---|---|
| 1. | पैदल–बादशाह 4 | पैदल–बादशाह 4 |
| 2. | घोड़ा–बादशाह ऊंट 3 | घोड़ा–वजीर ऊंट 3 |
| 3. | पैदल–वजीर 4 | |

अगर काला पैदल सफेद पैदल को पीट दे तो प्रत्युत्तर में सफेद ऊंट अपने चौथे स्थान पर पहुँचकर उस पैदल को पीट सकता है। और सफेद ऊंट की यह चाल काले मोहरों के लिए घातक सिद्ध हो सकती है इसके बाद वह Maxlang तरीके से अपने खेल को आगे बढ़ा सकता है। मेक्सलेन्ग सिस्टम

स्काटलैंड में खेले जाने वाली शतरंज की एक सुविख्यात पद्धति है।

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 |
| 3. | पैदल—वजीर 4 | पैदल × पैदल |
| 4. | घोड़ा × पैदल | वजीर—ऊंट 3 |
| 5. | ऊंट—बादशाह 3 | ऊंट—ऊंट 4 |
| 6. | पैदल—वजीर ऊंट 3 | घोड़ा—घोड़ा 2 |
| 7. | ऊंट—घोड़ा 5 | पैदल—वजीर 3 |

## डच सुरक्षा (Dutch Defence)

निश्चित रूप से यह एक अत्यधिक आक्रामक और सुरक्षा भरा खेल है। पहले यह मोरप्ले Morply के नाम से प्रसिद्ध था। बाद में बोटविनिक Botvinnik और अलेखिन (Alekhine) के नाम से प्रसिद्ध हुआ।

इस खेल में सुरक्षा की स्थिति इस प्रकार रहेगी—

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह ऊंट 4 | पैदल—बादशाह ऊंट 4 |
| 2. | पैदल—वजीर 4 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 3. | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 | पैदल—बादशाह घोड़ा 3 |
| 4. | घोड़ा—ऊंट 3 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 5. | पैदल—बादशाह 3 | 0—0 |
| 6. | ऊंट—बादशाह 2 | पैदल—बादशाह 3 |
| 7. | 0—0 | पैदल—वजीर 3 |
| 8. | ऊंट—वजीर 2 | वजीर घोड़ा—वजीर 2 |
| 9. | हाथी—ऊंट 1 | पैदल—बादशाह 4 |

इन चालों के अनुसार दोनों पक्ष समान स्थिति में केन्द्र में होंगे। लेकिन काले मोहरे कुछ सशक्त होंगे, आक्रामक होंगे क्योंकिं उनका बादशाह के ऊंट का पैदल ऊंट 4 बादशाह पैदल के साथ होगा।

## कोले पद्धति (Colle System)

बेल्जियम के सुप्रसिद्ध शतरंज खिलाड़ी चैम्पियन एडगर कोले Edgar Colle के नाम से शतरंज के खेल का यह तरीका विख्यात है। शतरंज के नए खिलाड़ियों के लिए खेल आरम्भ करने के लिए यह तरीका बहुत ही अच्छा है। सफेद मोहरों को चारों ओर घूमकर केन्द्र में तेजी से पहुँचने की योजना इस बाजी की सफलता का आधार बन जाती है। ये सफेद मोहरे काले मोहरों की अपेक्षा अधिक तेजी से बिसात के केन्द्रीय भाग में पहुँच जाते हैं और केन्द्र पर अधिकार जमा लेते हैं।

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 3. | पैदल—बादशाह 3 | पैदल—बादशाह 3 |
| 4. | ऊंट—वजीर 3 | पैदल—ऊंट 4 |
| 5. | पैदल—ऊंट 3 | पैदल—ऊंट 4 |
| 6. | वजीर घोड़ा—वजीर 2 | ऊंट—वजीर 3 |
| 7. | 0—0 | 0—0 |
| 8. | पैदल × पैदल | ऊंट × पैदल, |
| 9. | पैदल—बादशाह 4 | वजीर—ऊंट 2 |
| 10. | वजीर—बादशाह 2 | — |

ऊपर दी गई शतरंज की बाजी का नक्शा हमारी जानकारी के लिए पर्याप्त है कि हम किस प्रकार अपनी मन-पसन्द और आवश्यक सुरक्षात्मक स्थिति बनाएं और खेल के आरम्भ से ही उसका लाभ उठा सकें। मन पसंद और वांछित स्थिति के निर्माण और लाभ से हम अपने अधिक से अधिक मोहरों को आक्रामक और तेजी से विकास, उच्च गतिशीलता, विपक्षी पर अत्यधिक दबाव और केन्द्रीय वर्गों पर नियन्त्रण तथा अपने बादशाह की सुरक्षा आदि में सम्भवतः स्थायी होंगे। इन तमाम लाभों को प्राप्त करना हर बाजी में सम्भव नहीं है। लेकिन खेल में सबसे अधिक महत्त्वपूर्ण होता है कि हम अपनी मन-पसन्द और वांछित स्थिति का निर्माण और प्रयोग करते हुए केन्द्रीय वर्गों पर अपना नियन्त्रण कर लें। अन्यथा हमारी अगली चाल हमारे सारे प्रयत्नों को धूल में मिला सकती है।

शतरंज के खेल में कुशलता पाने के लिए यह बहुत ही आवश्यक है कि आप अधिक चालों के बजाय दो–तीन चालों में आगे बढ़े। क्योंकि अप्रत्याशित स्थिति के लिए उसके आधार को सुदृढ़ करना और मोहरों को विभाजित करना बहुत ही आवश्यक होता है। खिलाड़ी को हर मोहरे की चाल की गणना करना और उसे दोबारा चलना पड़ता है। खेल को अपने ढंग से खेलते हुए विपक्षी की चालों को असफल बनाना होता है। शतरंज का खेल बुद्धिमानी भरा एक ऐसा खेल है जिसमें स्मरण–शक्ति, योजना बनाने और योजना को क्रियात्मक स्वरूप देने के लिए चिन्तन–मनन की अत्यन्त आवश्यकता होती है।

# बाजी की मध्यवर्ती स्थिति

शतरंज के खेल के आरम्भ में दोनों खिलाड़ी अपने मोहरों को ऐसे स्थान पर स्थापित कर देते हैं जहां वे सुरक्षित रहते हुए, विपक्षी मोहरों पर सफलता पूर्वक आक्रमण करते हुए, विपक्षी बादशाह और वजीर के किलों को ध्वस्त कर सकें। केन्द्रीय भाग में स्थापित मोहरे एक-दूसरे के संरक्षण में रहें ताकि यदि कोई विपक्षी मोहरा किसी मोहरे पर आक्रमण कर दे तो वे तत्काल उसे पीटकर बिसात से हटा दें।

खेल का यह मध्यभाग दोनों खिलाड़ियों की बुद्धि-चातुर्य और रणनीति की संयोजना का प्रमाण होता है। केन्द्र तक पहुँचते-पहुँचते खिलाड़ी अपने बादशाह के लिए एक सुरक्षित दुर्ग का निर्माण कर लेते हैं और वजीर की ओर के मोहरों से ऐसे शक्तिशाली व्यूह की रचना कर लेते हैं जिसके कारण विपक्षी खिलाड़ी के मोहरे उनके बादशाह के दुर्ग तक न पहुंचने पायें और स्वयं विपक्षी मोहरों को पीटते हुए विपक्षी के दुर्ग की बाहरी रक्षा-पंक्ति को तहस-नहस कर डालें। युद्ध की तरह शतरंज में भी जटिल और सुरक्षात्मक व्यूह की रचना करनी पड़ती है। खेल की विजय-पराजय, सफलता-असफलता का दारोमदार इस व्यूह पर ही होता है। और इस व्यूह-रचना के लिए बिसात के केन्द्रीय वर्गों पर अपना अधिकार जमा लेना आवश्यक होता है। अपने मोहरों को केन्द्र में ले जाकर उन्हें सुरक्षात्मक स्थिति प्रदान करने के बाद ही खिलाड़ी अपनी रणनीति निर्धारित करता है और आक्रमण की योजना बनाता है।

आवश्यक है कि केन्द्रीय खानों में ले जाए गये मोहरे एक-दूसरे के संरक्षण में हों। अगर संरक्षण में न हुए तो विपक्षी खिलाड़ी के केन्द्रीय मोहरे उन्हें बड़ी आसानी से पीटते हुए आपकी व्यूह रचना को छिन्न-भिन्न करते हुए आपके बादशाह के किले को या तो पूरी तरह ध्वस्त कर डालेंगे या फिर उसमें सेंध लगाकर अन्दर प्रवेश कर जायेंगे और फिर आपके बादशाह को घेर कर उस पर आक्रमण कर पाने में समर्थ हो जायेंगे और इसका परिणाम होगा पराजय यानी मात।

खिलाड़ी के लिए आवश्यक है कि अपने बादशाह को ऐसे सुरक्षात्मक घेरे में रखे कि विपक्षी के मोहरे उसे आसानी से शह न दे सकें। शह बादशाह की स्थिति को ही डांवाडोल नहीं कर डालती बल्कि उसकी सुरक्षा करने वाले मोहरों यानी उसकी सुरक्षा पंक्ति को एक-एक कर तोड़ती चली जाती है।

आमतौर पर शतरंज के खिलाड़ी दो प्रकार के होते हैं। एक प्रकार के तो वे जो आरम्भ से ही आक्रामक नीति अख्तियार करके अपने मोहरों को आगे बढ़ाकर अपने प्रतिद्वन्द्वी की सुरक्षा-पंक्ति को तोड़कर बादशाह के निकट पहुँचने का प्रयास करते हैं। और दूसरे वे होते हैं जो आरम्भ से ही सुरक्षात्मक खेल खेलते हैं। उन्हें विपक्षी के आक्रमण को सहन करना उचित नहीं लगता। जैसे कोई विपक्षी मोहरा उनके किसी मोहरे का घिराव कर लेता है या फिर उसे पीट डालने के लिए आगे बढ़ता है वे भी फुर्ती से अपने पिटने वाले मोहरे को जहां तक सम्भव होता है पीछे हटा लेते हैं।

लेकिन इस प्रकार का सुरक्षात्मक खेल खिलाड़ी की दुर्बलता का परिचायक होता है। बाजी मोहरों के बार-बार पीछे हटाते रहने, उन्हें पिटने से बचाते रहने के कारण लम्बी खिंच जाती है। इसके अलावा अगर दूसरा खिलाड़ी आक्रामक खेल खेलना पसन्द करने वाला हुआ तो वह इतनी तीव्रता से आपकी कमजोरी भांपकर आक्रमण करेगा कि आपकी अगली रक्षा पंक्ति को फलांग कर सीधा उनके पीछे अन्दर यानी आपके बादशाह के सामने पहुँच जायेगा और आपकी अग्रिम रक्षा पंक्ति धरी की धरी रह जायेगी। ऐसे आक्रामक खिलाड़ी अपने दोनों घोड़ों को आपकी अग्रिम रक्षा पंक्ति को लांघ कर बड़ी आसानी से आपके किले में घुस सकते हैं।

वास्तव में शतरंज का अच्छा खिलाड़ी वही होता है जो अपने मोहरों को अकारण मरने न दे और निरन्तर आक्रामक तेजी से आगे बढ़ता चला जाए। अर्थात उसकी चालें आक्रामक भी हों और सुरक्षात्मक भी। जो चाल चलने से पहले अपनी चाल के बाद की स्थिति और उस चाल के बदले में विपक्षी की चलने वाली सम्भावित चालों को अच्छी तरह अनुमान लगा ले। जो कुशल खिलाड़ी होते हैं वे एक चाल चलने से पहले आगे चलने वाली चार-पांच चालों का निर्धारण कर लेते हैं और उनके परिणाम तथा विपक्षी की प्रत्युत्तर में चलने वाली सम्भावित चालों का अनुमान भी लगा लेते हैं।

आम खिलाड़ियों का विचार होता है कि पैदल शतरंज की बिसात का सबसे कमजोर मोहरा है। अगर यह पिट भी जायेगा तो कोई हानि नहीं होगी। लेकिन वे यह भूल जाते हैं कि कमजोर होते हुए भी पैदल शक्तिशाली मोहरा है। अगर वह अपनी सुरक्षा करते हुए विपक्षी की पहली पंक्ति में पहुँच जाता है तो वह जिस मोहरे के स्थान में प्रवेश करता है उसी के रूप में परिवर्तित हो जाता है। पैदल से फर्जी यानी वजीर बनना एक मुहावरे के रूप में विख्यात है।

खेल के मध्यवर्ती भाग में जब दोनों खिलाड़ियों के मोहरे बिसात पर इधर-उधर फैल जाते हैं मोहरों, के आन्तरिक सम्बन्धों, भले ही वे सुरक्षात्मक

हों या आक्रामक स्पष्ट, होने लगते हैं। जो क्रियात्मक सम्भावनाएं पैदा होती हैं वे महान चुनौतियां भी होती हैं और समस्याएं भी होती हैं। इसलिए उस स्थिति में हर प्रकार की चालों और युक्तियों का प्रयोग आवश्यक हो जाता है। खेल की पकड़ को मजबूत बनाने के लिए अप्रत्याशित स्थितियों और समस्याओं का निराकरण करने के लिए तथा विपक्षी खिलाड़ी की चतुराई भरी चुनौतियों को सामना करने के लिए खेल के मध्यवर्ती भाग को रहस्यपूर्ण और आश्चर्यजनक बनाना आवश्यक होता है।

खेल के मध्य में अगर आप अपनी सबसे अधिक चतुराई भरी ठोस चालों का प्रयोग करेंगे तो उनका निश्चंय ही उचित परिणाम निकलेगा। उन चालों को चलते हुए आपको एक विचित्र रोमांच और आनन्द का अनुभव होगा। आप ऐसा महसूस करेंगे जैसे आप की हर चाल आपको विजय की दिशा में खींचे लिए जा रही है। मध्यवर्ती भाग शतरंज के खेल का सर्वाधिक रोमांच और उत्तेजना भरा भाग होता है जिसमें खिलाड़ियों को अपनी कल्पनाशक्ति और रचना को सम्पूर्ण निश्चित खेल का प्रयोग करने का अवसर मिलता है। इसमें किसी का भी विभाजन, और मोहरों को खेल के मध्य में परिवर्तित नहीं किया जा सकता। आप के मोहरे जिस स्थिति में आगे बढ़ेंगे विपक्षी मोहरों पर उसी स्थिति के अनुसार आक्रमण कर सकेंगे और दबाव डाल सकेंगे। इसी बीच दस-बारह चालों में बादशाह अपने किले का निर्माण कर लेगा। इसके बाद की स्थिति विचारणीय और नियन्त्रित होती है।

मध्यवर्ती स्थिति के बाद खेल तेजी से आगे बढ़ने लगता है और मोहरे क्रियात्मक संघर्ष के लिए तैयार हो जाते हैं। खेल का यह भाग जटिल तथा कठिन होता है। समस्याओं और चुनौतियों से परिपूर्ण। इस समय गहन विचारों और सुलझी हुई रणनीति की आवश्यकता होती है। परिणाम में सम्मिलित सम्भावनाओं की जटिलता इसे आकर्षक और रोमांचपूर्ण बना देती है।

खेल-सम्बन्धी गणना और अनुमान तथा खेल की पकड़, विभिन्न अवस्थाएं, स्थितियां तथा गहरी सोच भरी रणनीति शतरंज के सम्पूर्ण खेल का आधार होते हैं। लेकिन खेल और खिलाड़ी की यह स्थिति सर्वथा जटिल और निर्णायक स्थिति होती है।

इस स्थिति पर पहुंचने का एक सुन्दर उदाहरण सन् 1926 ईस्वी में ड्रेसडन में पी. जोहनर और निमजोविच P. Johnar and Nimzowitsch ने शतरंज की एक बाजी में प्रस्तुत किया था। सफेद मोहरों की कुछ बुरी चालें खेली गईं। सफेद मोहरों की चाल थी पैदल—ऊंट 4 और काले मोहरों की प्रत्युत्तर में चाल थी पैदल—बादशाह 5। यह ग्यारहवीं चाल थी और बारहवीं चाल

थी—ऊंट—बादशाह 2 — वजीर—वजीर 2

निमजोविच द्वारा चली गई चाल बहुत अच्छी चाल थी। उसने सफेद मोहरे की प्रत्याशित चाल को उसके पैदल—घोड़े 4 पर बिगाड़ दिया। सफेद वजीर की चाल अपने बादशाह की ओर से हुई। यहां रणनीति इस प्रकार स्पष्ट हुई—

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 13. | पैदल—बादशाह हाथी 3 | घोड़ा—बादशाह 2 |
| 14. | वजीर—बादशाह 1 | पैदल—बादशाह हाथी 4 |
| 15. | ऊंट—वजीर 2 | वजीर—ऊंट 4 |
| 16. | बादशाह—हाथी 2 | वजीर—हाथी 2 |
| 17. | पैदल—वजीर हाथी 4 | घोड़ा—ऊंट 4 |
| 18. | पैदल—घोड़ा 3 | पैदल—हाथी 4 |

इन चालों में काले मोहरों की चौदहवीं और अठारहवीं चाल अच्छी चालें थीं।

अपनी शानदार चालों से निमजोविच ने अपने पैदल को घोड़ा 4 की चाल की सहायता से रानी यानी वजीर में बदल दिया। उसकी ये आक्रमणकारी चालें आश्चर्यजनक थीं।

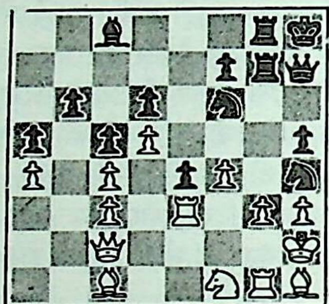
निमजोविच ने जोहनर की बाधक चालों को बेकार करने के लिए उसके मोहरों के अंदर घुसकर क्रियात्मक चालें चलीं। अपने मोहरों के नियमित प्रभाव को बढ़ाते हुए जोहनर की चालों को बेकार कर दिया। सफेद मोहरों से खेलने वाले जोहनर की आशा थी कि मैदान में उसके पैदल की चाल से हाथी 4 की टक्कर होगी। लेकिन नाकेबन्दी पूरी-पूरी कर लेने पर भी निमजोविच ने उसकी आशा पूरी नहीं होने दी। पहले उसके वजीर—रानी को बादशाह की दिशा में मुड़ने पर मजबूर कर दिया और फिर बड़ी चतुराई से अपने हाथी को बचा लिया। निमजोविच का यह खेल निमजो इंडियन डिफेन्स के नाम से विख्यात है।

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 19. | हाथी—बादशाह घोड़ा 1 | घोड़ा—हाथी 3 |
| 20. | ऊंट—बादशाह ऊंट 1 | ऊंट—वजीर 2 |
| 21. | ऊंट—ऊंट 1 | वजीर हाथी—ऊंट 1! |
| 22. | पैदल—वजीर 5 | बादशाह—हाथी 1 |
| 23. | घोड़ा—वजीर 2 | हाथी—बादशाह घोड़ा 1 |
| 24. | ऊंट—बादशाह घोड़ा 2 | पैदल—बादशाह घोड़ा4! |
| 25. | घोड़ा—ऊंट 1 | हाथी—घोड़ा 2 |

निमजोविच की बाईसवीं और चौबीसवीं चाल बेहद शानदार थी जिन्होंने बाजी का रुख पलट दिया था। सफेद मोहरों के विचार से यह एक दयनीय अन्त का आरम्भ है। सफेद मोहरों के खिलाड़ी के अवरुद्ध-गतिहीन मोहरे कोई सहायता नहीं कर सके। इन चालों के द्वारा वे केवल अपनी निर्णायक पराजय—मात की ही प्रतीक्षा कर सकते थे।

| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 26. | हाथी—हाथी 2 | घोड़ा—ऊंट 4 |
| 27. | ऊंट—हाथी 1 | हाथी 1 — बादशाह घोड़ा 1 |
| 28. | वजीर—वजीर 1 | पैदल × पैदल |
| 29. | बादशाह पैदल × पैदल | ऊंट—ऊंट 1 |
| 30. | वजीर—घोड़ा 3 | ऊंट—हाथी 3 |
| 31. | हाथी—बादशाह 2 | घोड़ा—हाथी 5 |
| 32. | हाथी—बादशाह 3 | ऊंट—ऊंट 1 |
| 33. | वजीर—ऊंट 2 | ऊंट × पैदल ! |
| 34. | ऊंट × पैदल | ऊंट—ऊंट 4 |

चित्र 125



इन चालों का नोटेशन चित्र नम्बर 125 से स्पष्ट हो जाता है। इस चित्र में बताया गया है कि 32 वीं चाल के बाद बाजी की स्थिति क्या हुई थी। या हो सकती है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 35. | ऊंट × ऊंट | घोड़ा × ऊंट |
| 36. | हाथी—बादशाह 2 | पैदल—हाथी 5 |
| 37. | हाथी 1—घोड़ा 2 | पैदल × पैदल शह |

| | | |
|---|---|---|
| 38. | बादशाह—घोड़ा 1 | वजीर—हाथी 6 |
| 39. | घोड़ा—ऊंट 1 | घोड़ा—हाथी 5 |
| 40. | बादशाह—ऊंट 1 | हाथी—बादशाह 1 |
| 41. | पराजय—मात | |

यहां हम मध्यवर्ती खेल का एक उदाहरण और प्रस्तुत कर रहे हैं। यह उदाहरण उस समय का है जब दोनों पक्षों के मोहरे बिसात के केन्द्रीय भाग के खानों पर अधिकार जमा लें और आक्रमण करने के लिए पूरी तरह तैयार हों। इस समय खिलाड़ियों की चतुराई, सूझ-बूझ और एक-दूसरे पर गोपनीय ढंग से दबाव डालने की युक्तियों की आवश्यकता होती है। सन् 1914 ईस्वी में पीटरबर्ग में एक शतरंज प्रतियोगिता का आयोजन किया गया था। इस प्रतियोगिता में एम्युअल लास्कर और केपेब्लेन्स ने भाग लिया था। खेल बहुत ही खूबसूरती और शानदार ढंग से चल रहा था। दोनों खिलाड़ी अपनी-अपनी नायाब चालों से एक-दूसरे का मुकाबला कर रहे थे। केपेब्लेन्स ने अपनी शानदार चाल चलते हुए चाहा कि बाजी बराबर पर छूट जाए। खेल को बराबर पर छूटने के लिए उसने अपनी बेहतरीन चालें चलीं। लेकिन लास्कर ने अपनी सुलझी हुई शानदार रणनीति से केपेब्लेन्स की रणनीति खटाई में डाल दी और मात कर दी। केपेब्लेन्स की सारी चालों को उसने एक ही चाल में नाकारा बना दिया।

काले मोहरों से खेलने वाले केपेब्लेन्स ने खेल में एक बहुत बड़ी गलती कर डाली थी। बारहवीं चाल में उसे चाहिए था कि वह ऊंट पैदल को तीसरे घर में चलता। यह एक बहुत ही अच्छी चाल होती लेकिन उसने पैदल को ऊंट के तीसरे घर में न चलकर अपने बादशाह के तीसरे घर में चल दिया। यह केपेब्लेन्स की बहुत ही बड़ी भूल थी जिसके कारण उसे पराजय का मुंह देखना पड़ा।

| | **सफेद** | **काला** |
|---|---|---|
| 12. | पैदल—ऊंट 5! | पैदल—वजीर घोड़ा 3 |
| 13. | ऊंट—ऊंट 4 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 14. | ऊंट × ऊंट | पैदल×ऊंट |

लास्कर ने जान-बूझकर यह चाल चली थी। उसने पैदल के वजीर तीन पर चलते ही उसे पीट दिया और सफेद मोहरों की बाजी कमजोर कर दी।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 15. | घोड़ा—वजीर 4 | वजीर ऊंट—वजीर 1 |
| 16. | घोड़ा—बादशाह 6 | हाथी—वजीर 2 |
| 17. | वजीर हाथी—वजीर 1 | घोड़ा—ऊंट 1 |
| 18. | हाथी—ऊंट 1 | पैदल—वजीर घोड़ा 4 |
| 19. | हाथी—वजीर 2 | हाथी—बादशाह 2 |
| 20. | पैदल—वजीर घोड़ा 4 | बादशाह—ऊंट 2 |
| 21. | पैदल—वजीर हाथी 3 | ऊंट—हाथी 1 |

सफेद मोहरे धीरे-धीरे बढ़ते गए और 35 वीं चाल में उन्होंने अपने पैदल को बादशाह 4 पर ले जाकर पिटवा दिया।

# खेल का अन्त

खेल के अन्तिम भाग तक पहुंचते-पहुंचते बिसात पर बहुत कम मोहरे रह जाते हैं। अपने बादशाह की रक्षा करते हुए अधिकांश मोहरे पिट कर बिसात से हट जाते हैं। खेल के मध्यभाग में सोची गई सम्भावनाएं समाप्त हो जाती हैं। मोहरे कम हो जाने पर फिर से नई रणनीति निर्धारित करनी पड़ती है। उन थोड़े से मोहरों से विपक्ष के बचे हुए घोड़े के मोहरों पर दबाव भी बनाना होता है। उन्हें बिसात से हटाना भी होता है और विपक्षी बादशाह को घेर कर उसे मात भी देनी होती है। इसलिए खेल के अन्तिम भाग में बहुत ही कुशल और सफल टेकनीक की जरूरत होती है। पूरा ध्यान खेल पर केन्द्रित कर देना पड़ता है। अपने गिने चुने मोहरों की सुरक्षा का और अपने बादशाह की सुरक्षा का भी पूरा-पूरा ध्यान रखना पड़ता है। इस कठिन और जटिल परिस्थिति में एक मामूली-सी भूल विजय को पराजय में बदल देती हैं।

वास्तव में खेल का अन्तिम भाग अधिकांश मोहरों के बदलाव, बिसात से हट जाने के बाद की नवीनत्तम और वर्तमान स्थिति के अनुकूल खेलने की प्रक्रिया है। यही खेल का अन्त भी है। खेल के अन्तिम भाग में बिसात पर मौजूद घोड़े से मोहरों की संख्या एक दूसरे से सम्बन्धित होती है। इसलिए निरन्तर और तेजी से होने वाले आक्रमणों के समान रूप से अपने-अपने बादशाहों का एक भाग हो सकती है। खेल के इस अन्तिम भाग में एक विशेष तकनीक अपनानी पड़ती है। खेल के अन्तिम भाग की स्थिति में किसी भी मोहरे का टकराव और निश्चित चालें तथा निश्चित परिणाम खेल के आरम्भिक और मध्यवर्ती भाग की स्थिति से मेल नहीं खाता है। इसलिए मोहरों की प्रत्येक चाल का अध्ययन, सूझ-बूझ, परिकल्पना, सम्भावना द्वारा सफलता प्राप्त करने के लिए खेल के अन्तिम भाग में खेलने की बेहतर जानकारी अत्यन्त आवश्यक होती है।

खेल के अन्तिम भाग की कुछ अत्यन्त उपयोगी और लाभकारी तकनीकों की चर्चा हम इस अध्याय में करेंगे। कुछ उदाहरण भी देंगे। इन उदाहरणों का अध्ययन खेल के अन्त को आपकी पसन्दीदा स्थिति को पूरा करने और अन्ततः खेल के वांछित परिणाम का निर्माण करके विजय पाने में आपकी सहायता करेंगे।

अब से पहले तक के खेल की अन्त के तकनीक और गणना की एक अवस्था सम्पूर्ण खेल की जानकारी का एक वृहद् चित्र प्रस्तुत करती रही थी।

यह अध्ययन और कल्पना अत्यधिक महत्त्वपूर्ण है कि इस तकनीक को ध्यान में रखकर एक अच्छे स्तर के खेल के अन्त के और भी उदाहरणों का गहराई से अध्ययन किया जाए और उनका लाभ उठाया जाए। एक मनपसन्द ख़ेल की स्थिति के निर्माण और उसे खेलने की तकनीक में जरा-सी भी भूल या किसी चाल को नजरअन्दाज करना खेल के परिणाम को पराजय में बदल सकती है।

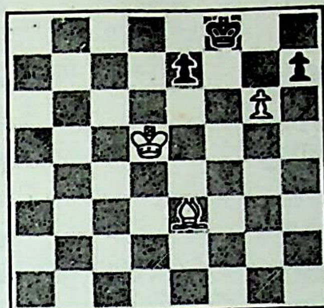
विपक्षी बादशाह को मात देने की क्षमता में वृद्धि उस समय होती है जब खेल के अन्तिम भाग में बिसात दोनों ही पक्षों के मोहरों से अधिक से अधिक खाली हो जाती है। शतरंज के खिलाड़ियों को इस बात का ज्ञान और अभ्यास होना अत्यन्त महत्त्वपूर्ण है कि अधिकांश रूप से खाली बिसात पर अपनी निश्चित चालों की प्रक्रिया की रचना किस प्रकार करें। इस स्थिति में ऐसी चालों की आवश्यकता होती है जो विपक्षी बादशाह को उस स्थिति में धकेल कर ले जा सके या उसका ऐसा घिराव कर सके कि उसे सफलता मिल जाए। खेल में सफलता उसी खिलाड़ी को मिलती है जो गिने-चुने मोहरों के द्वारा खेल के अन्तिम भाग में अपने मोहरों को बचाते हुए विपक्षी मोहरों को गतिहीन बनाकर अपनी आक्रामक चालों से विपक्षी बादशाह पर निरन्तर आक्रमण करता चला जाए। उस पर दबाव डालता चला जाए।

यह सोचना खिलाड़ी की दुर्बलता है कि अन्तिम खेल में थोड़े से मोहरों से मात नहीं दी जा सकती। जबकि अधिक मोहरों की अपेक्षा थोड़े से मोहरों से मात देना आसान होता है। क्योंकि उन गिने-चुने मोहरों की गतिविधि और आक्रमण के लिए मैदान दूर तक खाली हो जाता है। हाथी, ऊंट और घोड़ों को अपनी चालें चलने में आसानी हो जाती है। केवल आवश्यकता होती है इस बात को ध्यान में रखने की और तत्कालीन स्थिति का अध्ययन करने की कि थोड़े से मोहरों की सहायता से विपक्षी बादशाह को कैसे मात दी जा सकती है। इसलिए यह ध्यान रखना अत्यन्त आवश्यक हो जाता है कि बदले में अगर कोई बड़ा और शक्तिशाली मोहरा मिले तब भी अपने मामूली मोहरे को पिटने न दिया जाए। और अपने बचे हुए मोहरों को एक सूत्र में बांधकर उनकी सहायता से उस मोहरे की सुरक्षा की जाए। खेल के अन्तिम भाग के आक्रमणों का नियोजन जहां रोमांचक होता है वहां सनसनीखेज भी होता है।

इसी स्थिति की एक बाजी का नोटेशन रूस के एक विख्यात खिलाड़ी प्रोइत्जकी के एक खेल द्वारा प्रदर्शित किया जा रहा है।

रूस के विख्यात खिलाड़ी प्रोइत्जकी ने एक खेल के अन्त में उत्पन्न परिस्थितियों का सामना इस प्रकार किया था। यह खेल वेडन में सन् 1925 में खेला गया था। प्रोइत्जकी के हाथ में सफेद मोहरे थे।

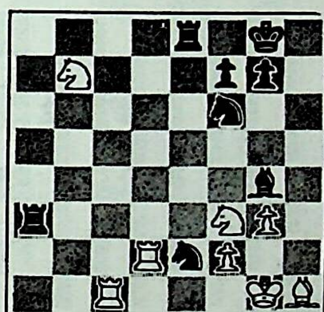
चित्र 126



| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | ऊंट–हाथी 6 शह | बादशाह–घोड़ा 1 |
| 2. | पैदल–घोड़ा 7 | बादशाह–ऊंट 2 |
| 3. | पैदल–घोड़ा 8/वजीर शह | बादशाह × वजीर |
| 4. | बादशाह–बादशाह 6 | बादशाह–हाथी 1 |
| 5. | बादशाह–ऊंट 7 | पैदल–बादशाह 2 |
| 6. | ऊंट–घोड़ा 7 शह और मात | |

सन् 1925 में वेडन में यूरोप के प्रसिद्ध शतरंज खिलाड़ी रेती Reti और अलेखिन Alekhin के बीच खेले गए खेल के अन्तिम भाग में 30 चालें चलने के बाद खेल का अन्त 41 वीं चाल में हुआ।

चित्र 127



तीस चालों के बाद अन्तिम दस चालें इस प्रकार चली गई–

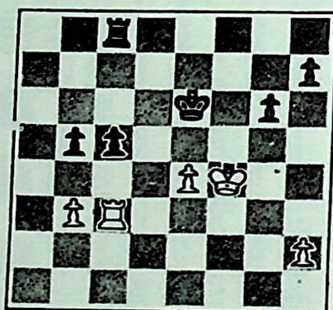
| | सफेद | काला |
|---|---|---|
| 31. | बादशाह–हाथी 2 (अच्छी चाल) | घोड़ा–बादशाह 5 |

| | | |
|---|---|---|
| 32. | हाथी—ऊंट 4 (अच्छी चाल) | घोड़ा × ऊंट पैदल (अच्छी चाल) |
| 33. | ऊंट—घोड़ा 2 | ऊंट—बादशाह 3 |
| 34. | हाथी 4 —ऊंट 2 | घोड़ा—घोड़ा 5 शह |
| 35. | बादशाह—हाथी 3 | घोड़ा—बादशाह 4 शह |
| 36. | बादशाह—हाथी 2 | हाथी × घोड़ा (अच्छी चाल) |
| 37. | हाथी × घोड़ा | घोड़ा—घोड़ा 5 शह |
| 38. | बादशाह—हाथी 3 | घोड़ा—बादशाह 6 शह |
| 39. | बादशाह—हाथी 2 | घोड़ा × हाथी |
| 40. | ऊंट—हाथी | घोड़ा × वजीर 5 (अच्छी चाल) |
| 41. | मात | |

इन चालों में सफेद मोहरों की 32 वीं और काले मोहरों की 31, 32, 36 और 40 वीं चाल बहुत ही अच्छी चालें थीं।

सन् 1946 में एक शतरंज प्रतियोगिता में रूसी खिलाड़ी Botvinnik वोटविनक और डेनमार्क के खिलाड़ी EUWE यूवे के बीच खेली गई। 37 चालों से लेकर पचासवें चाल तक के खेल के अन्तिम भाग की इन चालों को डच खिलाड़ी जहां लाभकारी मानते थे वहीं रूसी खिलाड़ी की राय के अनुसार इन चालों ने खेल के बराबरी पर ले जाकर समाप्त कर दिया था।

चित्र 128



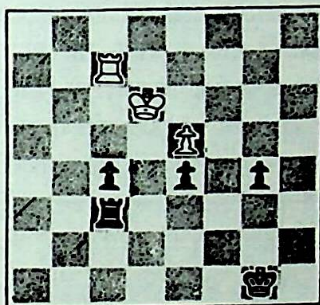
चाल काले मोहरे की थी—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 37. | — | पैदल—ऊंट 5 |
| 38. | पैदल × पैदल | पैदल × पैदल |

| | | |
|---|---|---|
| 39. | पैदल—हाथी 4 | पैदल—हाथी 3 |
| 40. | पैदल—घोड़ा 5 | पैदल—हाथी 4 |
| 41. | बादशाह—बादशाह 3 (अच्छी चाल) | बादशाह—बादशाह 4 |
| 42. | हाथी—ऊंट 2 (अच्छी चाल) | पैदल—ऊंट 6 |
| 43. | बादशाह—वजीर 3 | हाथी—वजीर 1 शह |
| 44. | बादशाह—बादशाह 3 | हाथी—वजीर 5 |
| 45. | हाथी × पैदल | पैदल × पैदल शह |
| 46. | बादशाह—ऊंट 3 | हाथी—पैदल |
| 47. | हाथी—ऊंट 6 (अच्छी चाल) | हाथी—बादशाह 5 शह |
| 48. | बादशाह—बादशाह 3 | हाथी—बादशाह 5 शह |
| 49. | बादशाह—ऊंट 3 | बादशाह—ऊंट 4 |
| 50. | हाथी—ऊंट 6 शह | बादशाह×पैदल |
| 51. | हाथी×पैदल शह | बराबरी पर समाप्त |

वोटविनिक और यूवे के इस उदाहरण के अतिरिक्त रूसी खिलाड़ी ट्रायटेज्की Troilzky के एक खेल के अन्तिम भाग के एक उत्कृष्ट उदाहरण को भी देखिए।

चित्र 129



इस खेल के अन्तिम भाग में सफेद मोहरे केवल तीन रह गए थे। एक हाथी, एक पैदल और बादशाह—जबकि काले मोहरे पांच रह गए थे। एक हाथी, तीन पैदल और बादशाह। चाल सफेद मोहरों की थी।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 6 | हाथी—वजीर 6 शह |
| 2. | बादशाह—बादशाह 5 | पैदल—बादशाह 6 |
| 3. | हाथी × पैदल | पैदल—बादशाह 7 |
| 4. | हाथी—पैदल शह | बादशाह—ऊंट 7 |
| 5. | हाथी—बादशाह 4 | हाथी—बादशाह 6 |

| | | |
|---|---|---|
| 6. | हाथी×हाथी | बादशाह—हाथी |
| 7. | पैदल—बादशाह 7 | पैदल—बादशाह 8 वजीर |
| 8. | बादशाह—बादशाह 6 | बादशाह—वजीर 5 शह |
| 9. | बादशाह—वजीर 7 या 8 | बादशाह—ऊंट 5 शह |
| 10. | बादशाह—ऊंट 7 | बराबरी पर समाप्त |

यहां हमने उत्कृष्ट खेलों के अन्तिम भाग के कुछ उदाहरण प्रस्तुत किए हैं जिनसे पाठक खिलाड़ियों को लाभ पहुंचेगा।

अब हम संक्षिप्त अध्ययन और गणना के आधार पर खेल के अन्तिम भाग में ध्यान देने योग्य कुछ दिशा निर्देश दे रहे हैं। शतरंज के खिलाड़ियों को खेल के अन्तिम भाग में इन दिशा निर्देशों का ध्यान रखने पर अवश्य लाभ मिलेगा।

1. अपने बादशाह को सक्रिय युद्ध में शामिल करें।
2. एक पैदल को रोकना। विपक्षी पैदल आगे बढ़े तो आपका वह पैदल उसका रास्ता रोक दे। यह रुकावट आपके बादशाह के लिए बहुत ही कारगर सिद्ध होगी।
3. विपक्षी के बढ़े हुए पैदल के पीछे अपने हाथी को उचित स्थान पर रखें।
4. सभी परिस्थितियों में घोड़े की अपेक्षा ऊंट कहीं अधिक शक्तिशाली सिद्ध होता है। क्योंकि वह दूर तक मार कर सकता है। बशर्ते कि कोई पैदल उसकी राह न रोक रहा हो।
5. अगर आप यह देखें कि विपक्षी के पास मोहरे अधिक हैं और वह अच्छी स्थिति में है तो एक-दो मोहरों के बदले में उसके मोहरों को पीट देना चाहिए। अगर आपके शक्तिशाली मोहरे विपक्षी के मोहरों के बीच घिर गए हैं तो मोहरों की अदला-बदली में संकोच नहीं करना चाहिए।
6. अपने उस पैदल को तेजी से आगे बढ़ाते चले जाइए जो आपके वजीर या रानी के रूप में परिवर्तित हो सकता है।
7. अपने पैदलों को दोहरा मत होने दीजिए। उन्हें एक दूसरे से अलग रखिए। एक साथ रहने पर वे बाजी को कमजोर कर सकते हैं।
8. खेल के अन्तिम भाग में एक भी बेढंगी चाल मत चलिए। जबकि विपक्षी के वजीर पैदल का वजीर बनने जा रहा हो।
9. अगर दोनों खिलाड़ियों के ऊंट एक ही रंग के खाने में हों तो मात होना असम्भव है। उस स्थिति में खेल बराबरी पर ही समाप्त होगा।
10. आपका ऊंट जिस रंग के खाने में हो उस रंग के खाने में अपने पैदल को मत रखिए।
11. शतरंज की बिसात के केन्द्रीय भाग से दूर मत हटिए, जब तक ऐसा दिखाई न दे कि केन्द्रीय भाग से दूर हटने में ही लाभ है, अपने मोहरों

को पीछे मत हटाइए। मोहरों को पीछे हटाना खिलाड़ी की दुर्बलता का प्रतीक होता है। हिम्मत के साथ आगे बढ़कर विपक्षी की चालों को रोकना, उनका सामना करते हुए आक्रमण करना खिलाड़ी की श्रेष्ठता प्रदर्शित करता है।

12. सुरक्षा करने वाले मोहरों पर यदि विपक्षी सीधा आक्रमण करे तो उनकी रक्षा करते हुए विपक्षी के आक्रमण का उत्तर आक्रमण से ही देना उचित होता है। इससे विपक्षी की आक्रामक अथवा सुरक्षात्मक चालें कमजोर हो सकती हैं।
13. आवश्यक है कि खिलाड़ी अपने क्षेत्र में पूरी तरह सावधान और चौकन्ना रहे। यह जरूरी है कि वह अपने मोहरों को इस तरह जमाए कि विपक्षी के मोहरे अन्दर दाखिल न हो सकें। सुरक्षा के लिए दीवार बने उन मोहरों की यथा सम्भव सुरक्षा करना आवश्यक होता है। जो खिलाड़ी अपने क्षेत्र में अडिग रहकर विपक्षी की चालों का उचित उत्तर दे सकता है वही श्रेष्ठ खिलाड़ी माना जाता है।
14. आप जिस तरह भी चाहें खेल सकते हैं। चाहें तो बड़ी तेजी से आगे बढ़ सकते हैं। लेकिन एक कदम भी आगे बढ़ने से पहले विपक्षी के मोहरे की चालों का अध्ययन करना आवश्यक होता है। धीरे-धीरे केन्द्रीय खानों पर अधिकार जमाएं। तेजी से तभी चलें जब परिस्थिति को अच्छी तरह भांप लें।
15. शतरंज का खेल वास्तव में धैर्य और साहस का खेल है। कुछ खिलाड़ी आरम्भ में ही अपने किसी शक्तिशाली मोहरे को पिटते देख मन ही मन सोच लेते हैं कि अब उनका जीत पाना कठिन है। हिम्मत हार बैठने से वे और भी जल्दी पराजित हो जाते हैं।
16. भले ही मामूली से पैदल की ही चाल क्यों न हो, जब तक कोई लाभ दिखाई न दे और परिणाम के बेहतर होने की सम्भावना दिखाई न दे चाल नहीं चलनी चाहिए।
17. पैदल को कमजोर समझकर अकारण पिटवा देना बहुत बड़ी भूल होती है क्योंकि युद्ध में प्रत्येक वर्ग की अपनी असीमित शक्ति भी होती है जो समय आने पर ही प्रकट हो पाती है। याद रखिए, सफलता प्राप्ति के लिए आपका प्रत्येक मोहरा अत्यधिक मूल्यवान है। पैदल केवल अपने बादशाह की रक्षा ही नहीं करते। विपक्षी मोहरों के आगे बढ़ने और उनकी तीव्रगति पर अंकुश लगाने में पूरी तरह सफल और शक्तिमान होते हैं।
18. अपने मस्तिष्क को सन्तुलित रखिए। मोहरों के पिट जाने पर घबराना या चिन्तित हो उठना, झल्ला उठना, खिलाड़ी की दुर्बलता प्रकट करता है।

# कुछ महत्त्वपूर्ण खेल

सन् 1851 में लन्दन में एक महत्त्वपूर्ण शतरंज प्रतियोगिता आयोजित की गई थी। इस प्रतियोगिता में इंग्लैंड के खिलाड़ी एन्डरसीन Andersein और रूसी खिलाड़ी कीसेरित्जकी Kieseritzky ने भाग लिया था। एन्डरसीन सफेद मोहरों से और कीसेरित्जकी काले मोहरों से खेले थे। इस प्रतियोगिता में एन्डरसीन की विजय हुई थी।

| | सफेद मोहरे | |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | |
| 2. | पैदल—बादशाह ऊंट 4 | |
| 3. | ऊंट—ऊंट 4 | |
| 4. | बादशाह—ऊंट 1 | |
| 5. | ऊंट×घोड़ा पैदल | |
| 6. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | |
| 7. | पैदल—वजीर 3 | |
| 8. | घोड़ा—हाथी 4 | |
| 9. | घोड़ा—ऊंट 5 | |
| 10. | पैदल—बादशाह घोड़ा 4 (अच्छी चाल) | पैदल—वजीर ऊंट 3 |
| 11. | हाथी—ऊंट 1 (अच्छी चाल) | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 12. | पैदल—बादशाह हाथी 4 | वजीर—घोड़ा 4 |
| 13. | पैदल—हाथी 5 | वजीर—घोड़ा 4 |
| 14. | वजीर—ऊंट 3 | घोड़ा—घोड़ा 1 |
| 15. | ऊंट×पैदल | वजीर—ऊंट 3 |
| 16. | घोड़ा—ऊंट 3 | ऊंट—ऊंट 4 |
| 17. | घोड़ा—वजीर 5 | वजीर—पैदल |
| 18. | ऊंट—वजीर 6 | ऊंट—हाथी |
| 19. | पैदल—बादशाह (बहुत अच्छी चाल) | |
| 20. | बादशाह—बादशाह 2 | |
| 21. | घोड़ा×पैदल | शह |
| 22. | वजीर—ऊंट 6 | शह |
| 23. | ऊंट—बादशाह 7 मात | |

कीसेरित्जकी

काले मोहरे

1. पैदल–बादशाह 4
2. पैदल×पैदल
3. वजीर–हाथी 5 शह
4. पैदल–वजीर घोड़ा 4
5. घोड़ा–बादशाह ऊंट 3
6. वजीर–हाथी 3
7. घोड़ा–हाथी 4
8. वजीर–घोड़ा 4
9. पैदल–वजीर ऊंट 3
10. पैदल–वजीर ऊंट 3
11. घोड़ा–ऊंट 3
12. वजीर–घोड़ा 3
13. वजीर–घोड़ा 4
14. घोड़ा–घोड़ा 1
15. वजीर–ऊंट 3
16. ऊंट–ऊंट 4
17. वजीर×पैदल
18. ऊंट×हाथी
19. वजीर–हाथी शह
20. घोड़ा–वजीर हाथी 3
21. बादशाह–वजीर 1
22. घोड़ा×वजीर

सन् 1886 में सैंट लुई में एक शतरंज प्रतियोगिता हुई थी।

स्टेनित्ज पहला और अन्तिम लड़ाका था। उसकी प्रतिभा, बुद्धिमत्ता, शक्ति और शतरंज के खेल में तकनीकी कौशल विख्यात है। नीचे दिया गया एक बाजी का नोटेशन स्टेनित्ज के अभूतपूर्व खेल का एक बेहतरीन उदाहरण है।

**सफेद मोहरे (Zu Ker Tort) ज्यूकेरिटोर्ट**

**स्टेनित्ज काले मोहरे**

सफेद

1. पैदल–वजीर 4
2. पैदल–वजीर ऊंट 4

3. घोड़ा वजीर ऊंट 3
4. घोड़ा—ऊंट 3
5. पैदल—बादशाह 3
6. ऊंट×पैदल
7. पैदल×पैदल
8. 0—0
9. वजीर—बादशाह 2
10. ऊंट—घोड़ा 3
11. ऊंट—बादशाह ऊंट 4
12. ऊंट—घोड़ा 3 (कुल अच्छी चाल)

काले मोहरे

1. पैदल—वजीर 4
2. पैदल—बादशाह 3
3. पैदल×पैदल
4. घोड़ा—बादशाह ऊंट 3
5. पैदल—ऊंट 4
6. पैदल×पैदल
7. ऊंट—बादशाह 2
8. 0—0
9. वजीर घोड़ा—वजीर 2
10. घोड़ा—घोड़ा 3
11. वजीर घोड़ा—वजीर 4

ऊंट—घोड़ा 3 एक अच्छी चाल हो सकती थी। सफेद मोहरों के खिलाड़ी की यह चाल उसकी बुद्धिमत्ता के विपरीत एक बेकार चाल को प्रदर्शित करती है। इस गलत चाल को चलकर वह अपनी सफलता से हाथ धो बैठा है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 12. | ऊंट—घोड़ा 3 | वजीर—हाथी 4 |
| 13. | वजीर हाथी—ऊंट1 | ऊंट—वजीर 2 |
| 14. | घोड़ा—बादशाह 5 | बादशाह हाथी—वजीर 1 |
| 15. | वजीर—ऊंट 3 | ऊंट—बादशाह 1 |
| 16. | बादशाह हाथी—बादशाह 1 | वजीर हाथी—ऊंट 1 |
| 17. | ऊंट—बादशाह हाथी 4 (अच्छी चालें) | घोड़ा×घोड़ा |

| | | |
|---|---|---|
| 18. | पैदल—घोड़ा | वजीर—ऊंट Z |
| 19. | वजीर—वजीर 3! | |

उन्नीसवीं चाल वजीर—वजीर 3 की अच्छी चाल हो सकती थी लेकिन इस चाल ने सफेद मोहरों को और अधिक कमजोर कर दिया। आगे की चालों में उसकी कमजोरी स्पष्ट हो जाती है।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 19. | | ........ घोड़ा—वजीर 4 |
| 20. | | वजीर × ऊंट |
| 21. | | हाथी × ऊंट |
| 22. | | हाथी—वजीर 1 |
| 23 | | वजीर—वजीर 3 |
| 24. | | पैदल—ऊंट 3 |
| 25. | | पैदल—बादशाह ऊंट 3! |
| 26. | | वजीर—ऊंट 4! |
| 27. | | ऊंट—ऊंट 5! |

काले मोहरों की 25 वीं और 27 वीं चाल अच्छी चालें थीं जबकि सफेद मोहरों की 23 वीं चाल ने अपनी बाजी को और अधिक कमजोर बना दिया। और सफेद मोहरों की बाजी इसके बाद निरन्तर कमजोर होती चली गई। जबकि काले मोहरों की बाजी निरन्तर बेहतर और शक्तिशाली होती चली गई।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 28. | हाथी—हाथी 3 | वजीर—वजीर 3 |
| 29. | बादशाह—वजीर 2 | ऊंट—ऊंट 3 |
| 30. | हाथी—घोड़ा 3 | पैदल—ऊंट 4! |
| 31. | हाथी—घोड़ा 6? | |

इसी प्रकार काले मोहरों की 30 वीं चाल जहां एक अच्छी चाल थी उसके प्रत्युत्तर में सफेद मोहरों की 31 वीं चाल एक गलत चाल थी। हाथी की यह चाल इतनी गलत थी कि अगली चाल में काले मोहरे ने उसे पीट डाला। हाथी का यह बलिदान सफेद मोहरों की बाजी के लिए बहुत ही हानिकारक सिद्ध हुआ। निश्चित रूप से यह एक बुरी चाल थी।

शतरंज की एक शानदार बाजी की चालें देखिए।

दोनों खिलाड़ी आठ चालों तक बराबरी का खेल खेलते रहे लेकिन नौवीं चाल में काले मोहरों के खिलाड़ी ने एक गलत चाल चल दी जिसके कारण अन्त तक बाजी कमजोर होती चली गई।

| | | |
|---|---|---|
| 9. | ऊंट—घोड़ा 3 | पैदल—घोड़ा 5 |

काले मोहरों की यह चाल अच्छी चाल नहीं थी।

10. पैदल—वजीर 5 की अच्छी चाल है जिससे खिलाड़ी की प्रतिभा और सूझ-बूझ को प्रदर्शित होती है।

| | | |
|---|---|---|
| 10. | पैदल—वजीर 5 | घोड़ा—वजीर हाथी 4 |
| 11. | ऊंट—हाथी 4 शह | ऊंट—वजीर 2 |

दसवीं चाल ने सफेद मोहरों की बाजी को संभाल कर शक्तिशाली बना दिया और फिर वह विजय की ओर अग्रसर होती चली गई।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 12. | पैदल×पैदल | पैदल×पैदल |
| 13. | हाथी—वजीर 1 (अच्छी चाल) | पैदल×घोड़ा |
| 14. | हाथी×ऊंट (अच्छी चाल) | पैदल×घोड़ा |
| 15. | घोड़ा—बादशाह 5 | घोड़ा×हाथी |
| 16. | पैदल×पैदल (अच्छी चाल) | हाथी×हाथी Z |

13, 14 और 16 अच्छी चालें थीं। इन चालों ने सफेद मोहरों की बाजी की रूपरेखा ही बदल डाली। उसके कदम विजय की ओर बढ़ते चले गए। और फिर उसने पीछे मुड़कर नहीं देखा। वह हर चाल में शक्तिशाली होती चली गई।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 16. | पैदल×पैदल 1! | बादशाह—बादशाह Z |
| 17. | पैदल×बादशाह 4! | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 18. | ऊंट—बादशाह घोड़ा 5 | वजीर—ऊंट 2 |
| 19. | ऊंट—ऊंट 4 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 20. | हाथी—वजीर 1 | पैदल—घोड़ा 3 |
| 21. | ऊंट—बादशाह घोड़ा 5 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 22. | घोड़ा—वजीर 7 | हाथी×घोड़ा |
| 23. | हाथी×हाथी शह | बादशाह—ऊंट 1 |
| 24. | ऊंट×घोड़ा | ऊंट×ऊंट |
| 25. | पैदल—बादशाह 5 | मात |

मोहरों के विकास को अवरुद्ध करने का यह एक उत्कृष्ट उदाहरण है। इन अवरोधों के कारण काले मोहरों को न तो अपने किले के निर्माण का अवसर मिल पाता है और न उसकी सुरक्षा कर पाने का।

केपेब्लेन्स विपक्षी खिलाड़ी के मोहरों पर गहरा दबाव डालने में बहुत ही सिद्धहस्त खिलाड़ी था। इस क्षेत्र में उसे अद्वितीय खिलाड़ी माना जाता था। शतरंज के विद्यार्थियों के लिए उसके खेल को गम्भीरता से समझने के लिए एक महत्त्वपूर्ण पाठ के समान है। उसे शतरंज के मोटजर्ड के नाम से पुकारा जाना सर्वथा उपयुक्त है। उसके खेल को सुगमता और सरलता के कारण सुप्रीम आर्ट माना जाता था।

## केरो कान सुरक्षा (Caro-Kann-Defence)

इस पद्धति के खेल का सर्वश्रेष्ठ उदाहरण सन् 1927 में न्यूयार्क में खेली गई शतरंज प्रतियोगिता की एक बाजी में मिलता है। यह प्रतियोगिता रूस के सुप्रसिद्ध खिलाड़ी निमजोविच और अमेरिकन खिलाड़ी केपेब्लेन्सका के बीच हुई थी।

उस बाजी के नोटेशन इस प्रकार हैं—

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—वजीर 4 |
| 3. | पैदल—बादशाह ऊंट 5! | ऊंट—ऊंट 4 |
| 4. | ऊंट—वजीर 3 | ऊंट×ऊंट |
| 5. | वजीर×ऊंट | पैदल—बादशाह 3 |
| 6. | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 7. | बादशाह घोड़ा—बादशाह 2 | पैदल—वजीर ऊंट 4 |
| 8. | पैदल×पैदल | ऊंट×पैदल |
| 9. | 0—0 | घोड़ा—बादशाह 2 |
| 10. | घोड़ा—हाथी 4 | वजीर—ऊंट 3 |
| 11. | घोड़ा—ऊंट 7 | वजीर×घोड़ा |
| 12. | ऊंट—बादशाह 3 | वजीर—ऊंट 2 |
| 13. | पैदल—बादशाह ऊंट | घोड़ा—ऊंट 4 |
| 14. | पैदल—ऊंट 3! | |

सफेद मोहरों की चाल धीमी और प्रभावहीन है। पैदल ऊंट 3 की चौदहवीं चाल अच्छी चाल नहीं थी।

| | | |
|---|---|---|
| 14. | पैदल—ऊंट 3 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 15. | वजीर हाथी—वजीर 1 | पैदल—बादशाह घोड़ा 3 |
| 16. | पैदल—बादशाह | घोड़ा 4 |

इसी प्रकार सफेद मोहरों की सोलहवीं चाल भी अच्छी चाल नहीं थी। काले मोहरों ने इस चाल का पूरा-पूरा लाभ उठाया। सबसे अच्छी चाल ऊंट—ऊंट 2 थी।

| | | |
|---|---|---|
| 16. | पैदल—बादशाह घोड़ा 4 (बुरी चाल) | घोड़ा×ऊंट |
| 17. | वजीर×घोड़ा | पैदल—बादशाह हाथी 4 |
| 18. | पैदल—घोड़ा 5 (बुरी चाल) | 0-0 |
| 19. | घोड़ा—वजीर 4 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 20. | हाथी—ऊंट 2 | बादशाह हाथी—ऊंट 1 |
| 21. | पैदल—वजीर हाथी 3 | हाथी—ऊंट 2 |
| 22. | हाथी—वजीर 3 | घोड़ा—हाथी 4 |
| 23. | हाथी—बादशाह 2 (अच्छी चाल) | हाथी—बादशाह 1! |
| 24. | बादशाह—घोड़ा 2 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 25. | हाथी/2 —वजीर 2 | हाथी/1 —वजीर ऊंट 1 |
| 26. | हाथी—बादशाह 2 | घोड़ा—बादशाह 2! |
| 27. | हाथी 2 —वजीर 2 | हाथी—ऊंट 5 |
| 28. | वजीर—हाथी 3 | बादशाह—घोड़ा Z |
| 29. | हाथी—बादशाह ऊंट Z | पैदल—हाथी 4 |
| 30. | हाथी—बादशाह 2 | ऊंट—ऊंट 4! |
| 31. | घोड़ा×घोड़ा शह | |

सफेद मोहरों की इन चालों में केवल 23 वीं चाल अच्छी चाल थी जबकि सोलहवीं और अठारहवीं गलत और बुरी चालें थीं। इसके विपरीत काले मोहरों की 17, 20, 25, और 30 की चाल अच्छी चालें थीं।

काले मोहरों से खेलने वाले केपेब्लेन्सका ने खेल के ठहराव में आ जाने पर खेल के समाप्त होने की दिशा में प्रयास किया और 46 वीं चाल के सफेद मोहरों को मात दे डाली।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 31. | घोड़ा×घोड़ा शह | घोड़ा पैदल×पैदल |
| 32. | वजीर—ऊंट 3 | बादशाह—घोड़ा 3 |
| 33. | हाथी/2 —वजीर 2 | हाथी—बादशाह 5! |
| 34. | हाथी—वजीर 4 | हाथी—ऊंट 5 |
| 35. | वजीर—ऊंट 2 | वजीर—घोड़ा 4 |
| 36. | बादशाह—घोड़ा 3 | हाथी ऊंट×हाथी |
| 37. | पैदल×हाथी | वजीर—ऊंट 5 |

| | | |
|---|---|---|
| 38. | बादशाह—घोड़ा 2 | पैदल—घोड़ा 4 |
| 39. | बादशाह—घोड़ा 1 | पैदल—घोड़ा 5 |
| 40. | पैदल×पैदल | पैदल×पैदल |
| 41. | बादशाह—घोड़ा 2 | वजीर—ऊंट 8 |
| 42. | बादशाह—घोड़ा 3 | वजीर—बादशाह हाथी 8! |
| 43. | हाथी—वजीर 3 | हाथी—बादशाह 8 |
| 44. | हाथी—बादशाह ऊंट 3 | हाथी—वजीर 8 |
| 45. | पैदल—घोड़ा 3 | हाथी—वजीर ऊंट 8 |
| 46. | हाथी—बादशाह 3 | हाथी—बादशाह ऊंट 8 |
| 47. | मात | |

Reti रेटी शतरंज का विश्वविख्यात खिलाड़ी था। आगे रेटी के एक खेल के नोटेशन दिए जा रहे हैं जो उसके लचीले खेल की चालों के विवरण और अनेकानेक सम्भावनाओं भरी चालों का एक प्रमाण हैं।

यह प्रतियोगिता न्यूयार्क में सन् 1924 में आयोजित की गई थी। रेटी के साथ प्रतियोगिता में भाग लिया था BOGOLJUBOW वोगोल जुबोव ने। इस प्रतियोगिता में रेटी ने अपनी लचीली चालों द्वारा प्रतिद्वन्द्वी को करारी मात दे दी थी। पूरे खेल में उसने केवल 23 वीं चाल अच्छी नहीं चली थी। जबकि प्रतिद्वन्द्वी की छठी, नौवीं और तेरहवीं चालें बहुत ही गलत और हानिकारक चालें थीं।

रेटी सफेद मोहरों से और वोगोल जुबोव काले मोहरों से खेल रहे थे।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | पैदल—वजीर 4 |
| 2. | पैदल—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 3. | पैदल—बादशाह घोड़ा 3 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 4. | ऊंट—घोड़ा 2 | ऊंट—वजीर 3 (बुरी चाल) |
| 5. | पैदल—घोड़ा 3 | 0—0 |
| 6. | 0—0 | हाथी—बादशाह 1 |
| 7. | ऊंट—घोड़ा 2 | वजीर घोड़ा—वजीर Z |
| 8. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—ऊंट 3 |
| 9. | वजीर घोड़ा—वजीर 2 | घोड़ा—बादशाह पैदल |
| 10. | घोड़ा×घोड़ा | पैदल×घोड़ा |
| 11. | घोड़ा—बादशाह 5 | पैदल—बादशाह ऊंट 4 |

| | | |
|---|---|---|
| 12. | पैदल—ऊंट 3 (अच्छी चाल) | पैदल×पैदल |
| 13. | ऊंट—पैदल! (अच्छी चाल) | वजीर—ऊंट 2? |
| 14. | घोड़ा×घोड़ा | ऊंट×घोड़ा |
| 15. | पैदल—बादशाह 4! (अच्छी चाल) | पैदल—बादशाह 4 |

इन चालों में रेटी की 12-13 और पन्द्रहवीं चालें अच्छी चालें थीं। जबकि वोगोल जुबोव की 4 थी, 6 ठी, 9 वीं और 13 वीं चालें अच्छी नहीं थीं। इनमें छठी और नौवीं चालें अच्छी हो सकती थीं।

बादशाह के पैदल की चाल चलने में देर की गई। यह चाल खेल के धीमी शुरुआत को प्रदर्शित करती है। लेकिन यह धीमी चाल रेटी की खेल की रणनीति का एक महत्त्वपूर्ण भाग थी। उसने अपने इस धीमी शुरुआत को अत्याधुनिक तरीकों की तरह लोकप्रिय बना दिया था।

| | | |
|---|---|---|
| 15. | ........ | पैदल—बादशाह 4 |
| 16. | पैदल—ऊंट 5 | ऊंट—बादशाह ऊंट 1 |
| 17. | वजीर—ऊंट 2 | बादशाह पैदल×पैदल |
| 18. | पैदल×पैदल | वजीर हाथी—वजीर 1 |
| 19. | ऊंट—हाथी 5! | हाथी—बादशाह 4 |
| 20. | ऊंट×पैदल | हाथी×बादशाह ऊंट पैदल |
| 21. | हाथी×हाथी | ऊंट×हाथी |
| 22. | वजीर×ऊंट | हाथी×ऊंट |
| 23. | हाथी—बादशाह ऊंट? | हाथी—वजीर 1 |
| 24. | ऊंट—ऊंट 7 शह | बादशाह—हाथी 1 |
| 25. | ऊंट—बादशाह ऊंट! | मात |

टाल TALL और कीलर KELLER इस सदी के आठवें दशक के सुप्रसिद्ध खिलाड़ी थे। टाल अपनी आकर्षक चालों के लिए विख्यात था। वह शतरंज के खेल को एक महान् आनन्द मानता था और उस आनन्द को समूचे विश्व को बांटना चाहता था। उसकी चालें आकर्षक, दिलचस्प और रोमांचकारी होती थीं। यहां हम उसके एक आक्रामक खेल की आकर्षक, सोची-समझी चालों से भरी बाजी को उदाहरण के रूप में प्रस्तुत कर रहे हैं। इस बाजी में टाल सफेद मोहरों से और कीलर काले मोहरों से खेला था।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | बादशाह—बादशाह ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह 3 |
| 3. | घोड़ा—ऊंट 3 | पैदल—वजीर 4 |

| | | |
|---|---|---|
| 4. | पैदल—वजीर 4 | पैदल—ऊंट 3 |
| 5. | ऊंट—घोड़ा 5 | पैदल×पैदल |
| 6. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—घोड़ा 4 |
| 7. | पैदल—बादशाह हाथी 4 | वजीर—घोड़ा 3 (गलत चाल) |
| 8. | ऊंट×घोड़ा | पैदल×ऊंट |
| 9. | ऊंट—बादशाह 2 | पैदल—वजीर हाथी 3 |
| 10. | 0—0 | ऊंट—वजीर घोड़ा 2 |
| 11. | पैदल—वजीर 5! | ऊंट पैदल×पैदल |
| 12. | बादशाह पैदल×पैदल | पैदल—घोड़ा 5 |
| 13. | पैदल—हाथी 5 | वजीर—ऊंट 2 |
| 14. | पैदल×पैदल | घोड़ा—वजीर 4 |
| 15. | घोड़ा—वजीर 4 | हाथी—घोड़ा 1 |
| 16. | वजीर—हाथी 4 शह | बादशाह—वजीर 1 |
| 17. | पैदल—बादशाह घोड़ा 3 | ऊंट—वजीर 4 |
| 18. | बादशाह हाथी—वजीर 1 | बादशाह—ऊंट 1 |
| 19. | घोड़ा पैदल×पैदल | ऊंट—ऊंट 4 |
| 20. | पैदल—बादशाह | घोड़ा—ऊंट 3 |

टाल के सफेद मोहरों की इन चालों से ऐसा प्रकट होता है कि वह अपनी चालों की जटिलता में स्वयं ही फंसता चला जा रहा है। उसकी ग्यारहवीं, पन्द्रहवीं और बीसवीं चाल जहां अच्छी चालें थीं वहीं 19 वीं बुरी चाल थी। इसके विपरीत कीलर के काले मोहरों की 14 वीं चाल अच्छी चाल थी लेकिन 7 वीं और 20 वीं चाल अच्छी नहीं थी।

| | | |
|---|---|---|
| 21. | ऊंट—घोड़ा 4 शह | बादशाह—घोड़ा 2 |
| 22. | घोड़ा—घोड़ा 5 | वजीर—बादशाह 4! |
| 23. | हाथी—बादशाह 1! | ऊंट—बादशाह 5? |
| 24. | वजीर हाथी—घोड़ा 1! | हाथी×ऊंट |
| 25. | हाथी×ऊंट 1 | वजीर—हाथी |
| 26. | घोड़ा—वजीर 6 शह | बादशाह—ऊंट Z |
| 27. | घोड़ा×वजीर | हाथी×घोड़ा |
| 28. | वजीर×वजीर 1 | हाथी—बादशाह 4 (बेहद बुरी चाल) |

काले मोहरों की 25 वीं चाल बहुत ही बुरी चाल थी। इस चाल के बाद उसके पास सफेद बादशाह को शह देने के लिए कोई चाल नहीं रही। इस बुरी चाल का सफेद मोहरों ने पूरा-पूरा लाभ उठाया और विजय की ओर बढ़ते चले गये।

| | | |
|---|---|---|
| 29. | हाथी—घोड़ा 7 शह | बादशाह×हाथी |
| 30. | वजीर—वजीर 7 शह | बादशाह—घोड़ा 1 |
| 31. | पैदल—बादशाह ऊंट 8 शह | हाथी×वजीर |
| 32. | हाथी×घोड़ा शह | बादशाह—घोड़ा Z |
| 33. | वजीर—वजीर 7 शह | बादशाह—घोड़ा 4 |
| 34. | वजीर×घोड़ा | मात |

काले मोहरों की 28 वीं चाल उसके लिए बहुत ही हानिकारक सिद्ध हुई। खेल के अन्त तक काले मोहरे सफेद बादशाह को एक बार भी शह नहीं दे पाए जबकि सफेद मोहरे 29 वीं चाल से खेल की अन्तिम चाल तक काले बादशाह को शह देते चले गए।

टाल की इस बाजी से प्रमाणित हो जाता है कि वह अपने वजीर यानी रानी की चालों में बहुत ही निपुण था। इस पूरी बाजी में उसने काले बादशाह को जो भी शह दी थी वजीर की चालों से ही दी थी और मात भी वजीर की चाल से ही दी थी।

सन् 1851 में लन्दन में एन्डरसीन Anderseen और क्लेसरित्जकी Kleseritzky के बीच एक शतरंज प्रतियोगिता हुई थी। इस प्रतियोगिता में एन्डरसीन ने अपने बादशाह की शानदार शह देते हुए अपनी बाजी को बहुत ही शक्तिशाली बना दिया था और अन्त में 23 वीं चाल में अपने प्रतिद्वन्द्वी को मात दे दी थी।

इस प्रतियोगिता के खेल के ये नोटेशन थे—

| | **सफेद एन्डरसन** | **काले क्लेसेरित्जकी** |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—बादशाह 4 |
| 2. | पैदल—बादशाह ऊंट 4 | पैदल×पैदल |
| 3. | ऊंट—ऊंट 4 | वजीर—हाथी 5 शह |
| 4. | बादशाह—ऊंट 1 | पैदल—वजीर घोड़ा 4 |
| 5. | ऊंट×घोड़ा पैदल | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 6. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | वजीर—हाथी 3 (खराब चाल) |

दूसरी चाल में काले पैदल ने सफेद पैदल को पीट कर उसकी चाल को स्वीकृति दे दी थी। लेकिन काले मोहरों की 6 ठी चाल एक ख़राब चाल थी। उसके स्थान पर अगर वह वजीर को हाथी 4 के स्थान पर चला होता तो बाजी का नक्शा ही बदल जाता और काले मोहरों की जीत की सम्भावना हो जाती।

| | | |
|---|---|---|
| 7. | पैदल—वजीर 3 | घोड़ा—हाथी 4 |
| 8. | घोड़ा—हाथी 4 | वजीर—घोड़ा 4 |
| 9. | घोड़ा—ऊंट 5 | पैदल—वजीर ऊंट 3 |
| 10. | पैदल—बादशाह घोड़ा 4! (अच्छी चाल) | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 11. | हाथी—घोड़ा 1 | पैदल×ऊंट |

सफेद मोहरों के खिलाड़ी ने अपने भविष्य के दूरगामी लाभ के लिए अपने मोहरे को पिटवा देने में संकोच नहीं किया और 11 वीं चाल में सफेद मोहरों को मौका दे दिया कि वह उसके ऊंट को पीट दें।

| | | |
|---|---|---|
| 12. | पैदल—बादशाह हाथी 4 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 13. | पैदल—हाथी 5 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 14. | वजीर—ऊंट 3 (अच्छी चाल) | घोड़ा—घोड़ा 1 (बेहद खराब) |
| 15. | ऊंट×पैदल | वजीर—ऊंट 3 |
| 16. | बादशाह 1—ऊंट 3 | ऊंट—ऊंट 4 |

सफेद मोहरों के खिलाड़ी ने अपने मोहरों का विकास किया, उन्हें बेहतर स्थिति दी और आक्रमण के लिए तैयार हो गया। लेकिन काले मोहरों के खिलाड़ी ने अपने मोहरों को न तो उचित स्थान ही दिया और न उनकी शक्ति का विकास ही किया। सफेद मोहरों की 14 वीं चाल जितनी अच्छी थी काले मोहरों की चाल उतनी ही खराब थी। जिसका बाजी पर गहरा प्रभाव पड़ा।

| | | |
|---|---|---|
| 17. | घोड़ा—वजीर 5 (बहुत अच्छी चाल) | वजीर×पैदल |
| 18. | हाथी—वजीर 6 | वजीर×हाथी शह |
| 19. | बादशाह—बादशाह 2 | ऊंट×हाथी। |

सफेद मोहरों के खिलाड़ी ने अपने तीन मोहरों को पिटवा दिया लेकिन उसकी स्थिति अत्यधिक शक्तिशाली बन गई।

| | | |
|---|---|---|
| 20. | पैदल—बादशाह 5 (अच्छी चाल) | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 |
| 21. | घोड़ा×पैदल शह | बादशाह—वजीर 1 |
| 22. | वजीर—ऊंट 8 शह | घोड़ा—वजीर |
| 23. | ऊंट—बादशाह 7 | मात |

सफेद मोहरों से खेलने वाले एन्डरसीन के पास खेल के अन्तिम भाग में केवल चार मोहरे रह गए थे लेकिन उसकी रणनीति प्रशंसनीय थी।

## ग्रनफील्ड सुरक्षा (Grunfied Defence)

शतरंज के खेल में इस सुरक्षा-पद्धति का श्रेष्ठ उदाहरण सन् 1950 में न्यूयार्क में आयोजित शतरंज प्रतियोगिता में देखने को मिला। इस प्रतियोगिता में सफेद मोहरों से खेलने वाले D. Byrin डी. बायरिन थे। प्रतिद्वन्द्वी के काले मोहरों से खेलने वाले थे बाबी फिशर। बाबी फिशर शतरंज के सबसे कम आयु के खिलाड़ी थे। उस समय उनकी आयु केवल 13 वर्ष थी।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | घोंड़ा—बादशाह ऊंट 3 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 2. | पैदल—ऊंट 4 | पैदल—बादशाह घोड़ा 3 |
| 3. | घोड़ा—ऊंट 3 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 4. | पैदल—वजीर 4 | 0—0 |
| 5. | ऊंट—ऊंट 4 | पैदल—वजीर 4 |
| 6. | वजीर—घोड़ा 3? | पैदल×पैदल |
| 7. | वजीर×ऊंट पैदल | पैदल—ऊंट 3 |
| 8. | पैदल—बादशाह 4 | वजीर घोड़ा—वजीर 2 |
| 9. | हाथी—वजीर 1 | घोड़ा—घोड़ा 3 |
| 10. | वजीर—ऊंट पैदल 1? | ऊंट—घोड़ा 5 |
| 11. | ऊंट—बादशाह घोड़ा 5? | घोड़ा—हाथी 5 (बहुत अच्छी चाल) |
| 12. | वजीर—हाथी 3!? | घोड़ा×घोड़ा |
| 13. | पैदल×घोड़ा | घोड़ा×पैदल |
| 14. | ऊंट×पैदल | वजीर—घोड़ा 3! |
| 15. | बादशाह—ऊंट 4?! अच्छी चाल) | घोड़ा×पैदल (बहुत |

केवल पांच चालों में तीसरा बेहतरीन मिश्रण—

| | | |
|---|---|---|
| 16. | ऊंट—ऊंट 5 | बादशाह—बादशाह 1 शह |
| 17. | घोड़ा—ऊंट 1 | ऊंट—बादशाह 3 (बेहद अच्छी चाल) |
| 18. | ऊंट×वजीर | ऊंट×ऊंट शह |

काले मोहरों ने अपने वजीर की बलि दे दी और एक आधारभूत विजय के मार्गदर्शन के लिए आविष्कृत शह दे डाली। ऊंट–ऊंट शह

| | | |
|---|---|---|
| 19. | बादशाह–घोड़ा 1 | घोड़ा–बादशाह 7 शह |
| 20. | बादशाह–ऊंट 1 | घोड़ा×पैदल शह |
| 21. | बादशाह–घोड़ा 1 | घोड़ा–बादशाह 7 शह |
| 22. | बादशाह–ऊंट 1 | घोड़ा–ऊंट 6 शह |
| 23. | बादशाह–घोड़ा 1 | पैदल×ऊंट |
| 24. | वजीर–घोड़ा 4 | हाथी–हाथी 5 (अच्छी चाल) |
| 25. | वजीर×पैदल | घोड़ा×हाथी |

इस प्रकार बाबी फिशर ने अपने वजीर यानी से विपक्षी मोहरों को पीट कर अपनी बाजी को इतना शक्तिशाली बना लिया कि उसने बड़ी आसानी से विपक्षी को मात दे दी।

# सिसिलियन-सुरक्षा (Sicillian Defence)

इस पद्धति की शतरंज प्रतियोगिता सन् 1969 में मास्को में आयोजित की गई थी जिसमें स्पास्की और पेट्रोशियन जैसे विश्वविख्यात खिलाड़ियों ने भाग लिया था।

स्पास्की के मोहरे सफेद थे और पेट्रोशियन के काले थे। इस प्रतियोगिता में स्पास्की ने केवल 24 चालों में पेट्रोशियन को मात दे दी थी।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | घोड़ा—बादशाह 4 | पैदल—वजीर ऊंट 4 |
| 2. | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 | पैदल—वजीर 3 |
| 3. | पैदल—वजीर 4 | पैदल×पैदल |
| 4. | घोड़ा×पैदल | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 5. | घोड़ा—वजीर ऊंट 3 | पैदल—वज़ीर हाथी 3 |
| 6. | ऊंट—घोड़ा 5 | वजीर घोड़ा—वजीर 2 |
| 7. | ऊंट—वजीर ऊंट 4 | वजीर—हाथी 4 |
| 8. | वजीर—वजीर 2 | पैदल—हाथी 3 |
| 9. | ऊंट×घोड़ा | घोड़ा×ऊंट |
| 10. | 0—0 | पैदल—बादशाह 3 |
| 11. | बादशाह हाथी—बादशाह 1 | ऊंट—बादशाह 2 |
| 12. | पैदल—ऊंट 4 | 0—0 |
| 13. | ऊंट—घोड़ा 3 | हाथी—बादशाह 1 |
| 14. | बादशाह—घोड़ा 1 | ऊंट—ऊंट 1 |
| 15. | पैदल—घोड़ा 4 | घोड़ा×घोड़ा पैदल |
| 16. | वजीर—घोड़ा 2 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 17. | हाथी—घोड़ा 1 | ऊंट—वजीर 2 |
| 18. | पैदल—ऊंट 5 | वजीर—वजीर 1 |
| 19. | वजीर हाथी—बादशाह ऊंट 1 | वजीर—वजीर 1 |
| 20. | पैदल×पैदल | पैदल×पैदल |

| | | |
|---|---|---|
| 21— | पैदल—बादशाह 5 | पैदल×पैदल |
| 22— | घोड़ा—बादशाह 4 | घोड़ा—हाथी 4 |
| 23— | वजीर—घोड़ा 6 | पैदल×घोड़ा |
| 24— | घोड़ा—घोड़ा 5 | मात |

## सिसिलियन-सुरक्षा (Sicillian Defence)

अर्न्तराष्ट्रीय शतरंज के स्पास्की और बाबी फिशर की गणना शतरंज के श्रेष्ठ खिलाड़ियों में की जाती है। सन् 1932 में आइलैंड के Reykyavik रेक्केविक नगर में एक प्रतियोगिता आयोजित की गई थी जिसमें स्पास्की सफेद मोहरों से और बाबी फिशर काले मोहरों से खेले थे।

31 चालों के इस खेल में बाबी फिशर ने कई बुरी चालें चली थीं जिनके परिणामस्वरूप स्पास्की ने उन्हें मात दे दी थी।

| | सफेद | काले |
|---|---|---|
| 1. | पैदल—बादशाह 4 | पैदल—वजीर ऊंट 4 |
| 2. | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 | पैदल—वजीर 3 |
| 3. | पैदल—वजीर 4 | पैदल×पैदल |
| 4. | घोड़ा—पैदल 1 | घोड़ा—बादशाह ऊंट 3 |
| 5. | घोड़ा—वजीर ऊंट 5 | पैदल—वजीर हाथी 3 |
| 6. | ऊंट—बादशाह घोड़ा 5 | पैदल—बादशाह 3 |
| 7. | पैदल—ऊंट 4 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 8. | वजीर—वजीर 2 | वजीर×पैदल |
| 9. | घोड़ा—घोड़ा 3 | वजीर—हाथी 8 |
| 10. | ऊंट×घोड़ा | पैदल×ऊंट |
| 11. | ऊंट—बादशाह Z | पैदल—बादशाह हाथी 4 |
| 12. | 0—0 | घोड़ा—ऊंट 3 |
| 13. | बादशाह—हाथी 1! | घोड़ा—घोड़ा 1 (अच्छी चाल हो सकती थी।) |
| 13. | बादशाह—हाथी 1! | ऊंट—वजीर 2 (बहुत बुरी चाल) |

यह एक बहुत बुरी चाल थी। पेट्रोशियन ने इस चाल को चलकर अपने वजीर को खतरे से दूर करने और वजीर के दुर्ग बनाने की कोशिश की थी लेकिन सफलता नहीं मिल पायी।

| | | |
|---|---|---|
| 14. | घोड़ा—घोड़ा 1 | वजीर—घोड़ा 5 |
| 15. | वजीर—बादशाह 3 | पैदल—वजीर 4 |

इन चालों से काले मोहरों में सुधार हुआ। वह विजय की ओर अग्रसर हो गया।

| | | |
|---|---|---|
| 16. | पैदल×पैदल | घोड़ा—बादशाह 2 |
| 17. | पैदल—ऊंट 4 | घोड़ा—ऊंट 4 |
| 18. | वजीर—वजीर 3 | पैदल—हाथी 5 |
| 19. | ऊंट—ऊंट 4 | घोड़ा—वजीर 3 |
| 20. | घोड़ा 1—QZ | पैदल—ऊंट 4 |
| 21. | पैदल—वजीर हाथी 3 | वजीर—घोड़ा 3 |
| 22. | पैदल—ऊंट 5 | वजीर—घोड़ा 5 |
| 23. | वजीर—वजीर ऊंट 3 | पैदल×ऊंट |
| 24. | पैदल—हाथी 4 | ऊंट—घोड़ा 2 |
| 25. | घोड़ा—वजीर 4 | ऊंट×घोड़ा |
| 26. | वजीर×ऊंट | वजीर—हाथी 5 |
| 27. | ऊंट—ऊंट 3 | घोड़ा—ऊंट 4 |
| 28. | ऊंट—ऊंट 6 | ऊंट—ऊंट 1 |
| 29. | वजीर पैदल×पैदल | ऊंट पैदल×पैदल |
| 30. | बादशाह हाथी—बादशाह 1 | ऊंट—बादशाह 2 |
| 31. | हाथी×बादशाह | पैदल मात |

और अन्त में आशा के विचरीत पेट्रीशियल ने विजय श्री प्राप्त कर ली।





# डायमंड पॉकेट बुक्स के लोकप्रिय प्रकाशन
## अपना स्वास्थ्य अब आपकी मुट्ठी में

### अपना स्वास्थ्य अपने हाथ

प्राकृतिक तरीके से कैसे थोड़ा-सा संयम, थोड़ा-सा व्यायाम और कुछ नुस्खे, बिना दवा के 100 वर्ष तक निरोगी रहने की एक रामबाण औषधि-जैसी पुस्तक। एक बार पढ़ लें और फिर जीवन भर स्वस्थ और नीरोग रहें। एक ऐसी पुस्तक जिसकी आपको बरसों से तलाश थी।
मूल्य 30/-




### भोजन द्वारा स्वास्थ्य

भोजन को सही मात्रा में सही समय पर खाकर आप ज्यादा चुस्त और स्वस्थ जीवन कैसे जी सकते हैं। कैलोरीज़ की व्यवस्था और मोटापा घटाने के सरल उपाय। स्वस्थ जीवन का रहस्य।
मूल्य 40/-







### रेकी

रजनीकांत उपाध्याय की रेकी (स्पर्श चिकित्सा) पर अद्भुत प्रयोग की एक सम्पूर्ण पुस्तक जिससे केवल स्पर्श से प्राकृतिक इलाज के प्रयोग प्रस्तुत किये गए हैं। अब तक प्रकाशित पुस्तकों में सर्वश्रेष्ठ।
मूल्य 60/-




### लेडीज स्लिमिंग कोर्स

इस पुस्तक की मदद से स्लिम ट्रिम बनिए और चुस्ती से अपना शरीर आकर्षक एवं जीवन सुखी बनाइये।
मूल्य 30/-




### योगासन और स्वास्थ्य

योगासनों द्वारा स्वस्थ बने रहने के लिए आचार्य भगवान देव की अनुपम कृति। स्वयं को सुन्दर, चुस्त और फुर्तीला और आकर्षक बनाए रखने के लिये यह पुस्तक आपका समुचित मार्ग दर्शन करेगी।
मूल्य 40/-




### गर्भवती व शिशुपालन

पहली बार जब नारी गर्भवती होती है, अपने बच्चे की मां बनने की सुखद कल्पना उसे रोमांचित कर देती है। लेकिन इस रोमांच के साथ ही उसके कंधों पर आ जाता है भार—शिशु की देखभाल, पालन-पोषण का। गर्भकाल की समस्याओं तथा शिशु के पालन-पोषण सम्बन्धी समस्याओं के समाधान के लिए यह पुस्तक बेहद उपयोगी है।
मूल्य 30/-

### एक्यूपंक्चर गाइड

रोगों के निवारण के लिए प्राचीन काल से चली आ रही ऐसी चिकित्सा पद्धति जिसमें न तो दवाओं की आवश्यकता होती है और न पैसा खर्च करने की। किसी मेडिकल कॉलेज में न जाकर इस पुस्तक द्वारा ही आप इस चिकित्सा पद्धति को सीख कर अपना और दूसरों का भला कर सकते हैं।
मूल्य 30/-




### एक्यूप्रेशर गाइड

एक्यूप्रेशर एक अदभुत चिकित्सा प्रणाली। थोड़े से अभ्यास से आप भी बिना पैसा खर्च किए रोगों को ही दूर नहीं कर सकते बल्कि उन असहाय और निर्धन रोगियों को भी रोग मुक्त कर सकते हैं जिनके पास न तो अस्पताल जाने की सुविधा है और न इलाज पर खर्च करने के लिए पैसा ही है।
मूल्य 30/-



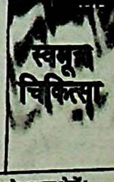

### मंत्र शक्ति से रोग निवारण

प्रस्तुत पुस्तक में रोग निवारण मंत्रों को प्रमुख स्थान दिया गया है। यथासम्भव छोटे मंत्रों को चुना गया है, और उन्हें प्रभावकारी बनाने की सर्वविधि की खोज की गई है। आस्था और विश्वास के साथ सम्बंधित रोग के मंत्र को सिद्ध कर प्रयोग करेंगे तो सफलता अवश्य मिलेगी। मूल्य 30/-



### स्वमूत्र चिकित्सा

बहुत ही उपयोगी चिकित्सा पद्धति है, जिसमें आपको किसी डॉक्टर के या हकीम के पास नहीं जाना पड़ता। अपना एवं अपने मित्रों का आप बड़ी सफलता से इलाज कर सकते हैं।
मूल्य 30/-




कोई भी 3 पुस्तकें एक साथ मंगवाने पर डाक-व्यय फ्री। V.P.P. से पुस्तकें मंगवायें। ऑर्डर के साथ 20/- एडवांस डाक टिकट के ज़रूर भेजें।




### रेमिडियल वास्तु शास्त्र

डॉ. भोजराज द्विवेदी

अपने भवन या व्यावसायिक प्रतिष्ठान में बिना तोड़ फोड़ के वास्तु द्वारा फेर बदल कर अपना जीवन सुखमय बनायें व अपना व्यापार बढ़ायें।
मूल्य 150/-




### क्रिकेट कैसे खेलें

चरणपाल सिंह सोबती की क्रिकेट व क्रिकेट के नियमों की जानकारी देने वाली एक विशिष्ट पुस्तक, उनके अनुभव और खेल की तकनीक पर सर्वश्रेष्ठ पुस्तक।
मूल्य 30/-

डायमण्ड पाकेट बुक्स प्रा. लि. X-30, ओखला इन्डस्ट्रियल एरिया, फेज-2, नई दिल्ली-110020

## डायमंड के चर्चित प्रकाशन

| | | |
|---|---|---|
| गरीबों की मसीहा | मदर टेरेसा | 40-00 |
| डायना - एक रोमांचक गाथा | | 30-00 |
| रेमिडियलवास्तु (बिना तोड़-फोड़ के वास्तु) | डा. भोजराज द्विवेदी | 150-00 |
| व्यावहारिक वास्तु शास्त्र | आचार्य सत्यानन्द | 100-00 |
| एक फक्कड़ मसीहा ओशो 2 भाग (प्रत्येक) | स्वामी ज्ञान भेद | 100-00 |
| मेरे पितामह (महात्मा गांधी) 2 भाग (प्रत्येक) | सुमित्रा गांधी कुलकर्णी | 100-00 |
| विभिन्न खेलों के नियम | लोकेश थानी | 30-00 |
| सैक्स शक्ति कैसे बढ़ायें | डा. सतीश गोयल | 30-00 |
| एक्यूपंक्चर और एक्यूप्रेशर गाइड | डा. एस.के. शर्मा | 60-00 |
| ज्योतिष और रत्न | पं. राधाकृष्ण श्रीमाली | 30-00 |
| प्रश्न ज्योतिष | पं. राधाकृष्ण श्रीमाली | 30-00 |
| स्वमूत्र चिकित्सा | डा. एस.के. शर्मा | 30-00 |
| दशाफल दर्पण | पं. राधाकृष्ण श्रीमाली | 30-00 |
| सम्पूर्ण हिपनोटिज्म | डा. भोजराज द्विवेदी | 50-00 |
| तंत्र शक्ति और साधना | डा. भोजराज द्विवेदी | 50-00 |
| मंत्र शक्ति और साधना | डा. भोजराज द्विवेदी | 50-00 |
| यंत्र शक्ति और साधना | डा. भोजराज द्विवेदी | 50-00 |
| स्वतंत्रता के बाद की राष्ट्रीय कविताएं | राधेश्याम प्रगल्भ | 60-00 |
| मानस प्रेम सूत्र भाग-1 | मुरारी बापू | 30-00 |
| मानस प्रेम सूत्र भाग-2 | मुरारी बापू | 30-00 |
| मानस भुसुण्डी गीता | मुरारी बापू | 60-00 |
| 101 विश्व विख्यात प्रतिभाएं | सुधा तनखा | 35-00 |
| गीत हमारे देश के | प्रमोद लायटू | 15-00 |
| सिने पर्सनेलिटीज (इन्टरव्यूज़) | प्रमोद लायटू | 100-00 |
| 1996 की श्रेष्ठ हास्य व्यंग्य रचनाएं | डा. गिरिराजशरण अग्रवाल | 60-00 |
| उत्तराखंड की लोकगाथाएं | दिनेशचन्द्र बलूनी | 100-00 |
| सम्पूर्ण वास्तु शास्त्र | डा. भोजराज द्विवेदी | 100-00 |
| कर्मशियल वास्तु | डा. भोजराज द्विवेदी | 120-00 |
| विवाह पद्धति | पं. दयालुचन्द्र शर्मा | 20-00 |
| श्रीमद्भगवत् गीता (आधुनिक व्याख्या) | दयानन्द वर्मा | 60-00 |
| मैरिज मैनुअल (सैक्स ऐजुकेशन) | डा. सतीश गोयल | 30-00 |
| वृहद् वात्स्यायन कामसूत्र (सैक्स ऐजुकेशन) | डा. सतीश गोयल | 30-00 |
| कम्प्यूटर प्रोग्रामिंग और आपरेटिंग गाइड | शंशाक जौहरी | 40-00 |
| पारिवारिक होम्योपैथिक गाइड | डा. एस. के. शर्मा | 40-00 |
| यौन व्यवहार अनुशीलन (सैक्स ऐजुकेशन) | दयानन्द वर्मा | 60-00 |
| वृहद हस्तरेखा (ज्योतिष) | पं. राधाकृष्ण श्रीमाली | 35-00 |
| अंक ज्योतिष (ज्योतिष) | पं. राधाकृष्ण श्रीमाली | 30-00 |
| बच्चों के सुन्दर नाम | ऋषि गौड़ | 25-00 |
| डायमंड ब्यूटी गाइड | आशा प्राण | 40-00 |
| लेडीज हैल्थ गाइड | उषाराय वर्मा | 40-00 |
| गणित विविधा | प्रो० हरीशचन्द्र गुप्ता | 40-00 |
| मनचाही संतान कितनी आसान | सुरेन्द्रपाल शर्मा | 30-00 |
| क्रिकेट कैसे खेलें | चरणपाल सिंह सोबती | 30-00 |
| चन्द्रकान्ता | देवकी नन्दन खत्री | 40-00 |
| शेख चिल्ली के लतीफे | | 25-00 |



कोई भी तीन पुस्तकें मंगवाने पर डाक व्यय फ्री, दस रुपये एडवांस ज़रूर भेजें।

**डायमण्ड पॉकेट बुक्स (प्रा.) लि.**

X-30, ओखला इन्डस्ट्रियल एरिया, फेज-2, नई दिल्ली-110020

Phones : 6841033, 6822803, 6822804 Fax : 6925020



डायमंड पाकेट बुक्स

A.H.W. SAMEER SERIES